

Nur für Club Nintendo Mitglieder kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo®
Artikel-Nr.: 5009306
Jahrgang 5
Ausgabe 6
Dezember 1993
Frohe Weihnachten!
ZELDA IV – LINK'S AWAKENING
Das umfangreichste Game Boy Abenteuer, das es je gab.
ALADDIN
Der Disney-Kinohit auf dem Super Nintendo
Original Nintendo Qualitäts-Siegel

CLUB NEWS

Der heiße Starwing-Sommer

Nein, die Rede ist nicht vom Wetter, sondern vom Starwing-Wettbewerb, an dem tausende Nintendo-Fans teilgenommen haben. Kein Wunder, denn es lockten ja auch tolle Preise, gar nicht zu sprechen von dem Spaß, den die Teilnehmer hatten, wenn sie als Fox McCloud in der Arwing-Flotte das Kommando übernahmen.

(pn) - Mario und Yoshi konnten so richtig baden gehen in den vielen Teilnahmekarten und Zuschriften, die beim Club Nintendo eingegangen sind. Aber baden war ja eigentlich nicht das, was von den beiden Nintendo-Stars erwartet wurde. Vielmehr sollten sie die Gewinner ziehen, die sich über die superstarken Starwing-T-Shirts und den Wahnsinns-Hauptpreis – eine Reise zu Euro Disney – freuen können. Echtes Super-Glück hatte Sandra Rohrbach aus Gießen. Die 9jährige fährt im Dezember mit der ganzen Familie nach Paris und besucht Mickey Mouse und Co. im Euro Disney Resort. Dabei hatte sie nur durch Zufall an dem Wettbewerb teilgenommen. Umso größer war die Freude, als sie von ihrem Gewinn erfuhr, denn damit hatte sie nun wirklich nicht gerechnet.

Doch es gibt noch mehr Gewinner. Mit einem starken und ganz exclusiven Starwing-T-Shirt seht Ihr schon bald folgende Piloten herumlaufen: Daniel Bundschuh aus Geislingen, Holger Ahlers aus Wilhelmshaven, Andreas Stahl aus Einhausen, Thomas Jaguttis aus Walthersdorf, Krystian Jackowski aus Bad Vilbel, Jermaine Jackson aus Eberbach, Thais Hoynh aus Hamburg, Roman Dudy aus Berlin, Sascha Keller aus Offenbach und Robert Hanke aus Berlin.



Sandra Rohrbach ist die glückliche Hauptpreis-Gewinnerin des Starwing-Wettbewerbs und darf sich auf ein fantastisches Wochenende bei Euro Disney freuen.

Super Mario Kart auf Tournee



(pn) – Fast ein Jahr lang war Mario mit seinen Freunden im Kart auf Tournee durch ganz Deutschland. In 121 Städten wurde die Super Mario Kart-Kuppel aufgeblasen und weit über 100 000 stellten sich an die Startlinie, um die Chance zu bekommen, der schnellste Mario-Karter Deutschlands zu werden. Neben zahlreichen Tages- und Wochenpreisen lockte viele natürlich der sagenhafte Hauptpreis – eine Reise nach Amerika. Nachdem die Aktion in diesen Wochen in den Endspurt geht und wenn alle Teilnahmekarten mit den Rundenzeiten gecheckt sind, wird der Gewinner des Traumpreises ermittelt werden. Im nächsten Club Nintendo erfahrt Ihr mehr darüber.

Wußtet Ihr schon …

… daß „Zelda" ein beliebter Mädchenname in der Türkei ist und übersetzt bedeutet „mein Leben, meine Liebe"?

… daß „Super Mario Bros. 3" (NES) das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten ist?

… daß Nintendo 1993 zum drittenmal als wirtschaftlich erfolgreichste Firma Japans ermittelt wurde?

… daß Nintendo die meisten Spiele veröffentlicht hat, die deutsche Screentexte haben?

… daß – neuesten Erhebungen zufolge – Nintendo-Star Mario bei den Jugendlichen in den USA bekannter ist als Mickey Mouse?

… daß der Club Nintendo zur Zeit rund 1,2 Millionen Mitglieder hat?

INHALT

AUSGABE 6/93

Super Nintendo

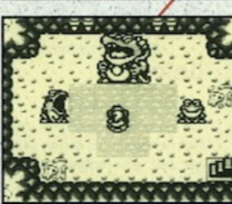
Game Boy

NES

Außerdem:

Super Mario Special





Zelda Link's Awakening



Aladdin



Darkwing Duck





IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeit: Doris Kapraun
Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs, Michael Friesl, Doris Kapraun
Projektleitung: Rié Ishii
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: Publicis, Frankfurt
Club-Mitgliederverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, Postfach 15 01, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung: ☎ 01 30-58 06 (11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: ☎ 0 60 26-940 940 (13–19 Uhr)

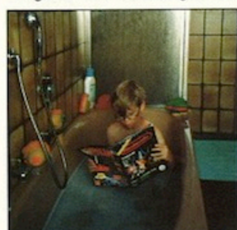
Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

LESER BRIEFE

Baden gegangen!

Liebe Nintendo Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter!
Beiliegend senden wir Ihnen einen Schnappschuß unseres Nintendo-begeisterten Sohnes Daniel, 9 Jahre, der sogar beim Baden Eure Tips, News etc. verschlingt.

Angelika Doumerc, Seligenstadt



Na sowas! Wir haben mal eine Umfrage bei Nintendo gemacht, was denn wer so alles mit in die Badewanne mitnimmt. Also Mario und Luigi nehmen diverse Plastik-Schildkröten mit, Mega Man amüsiert sich in seiner Ölwanne mit besonders hübschen Schrauben, Link hat immer Schwert und Schild dabei und Bubsy badet überhaupt nicht. Doch Daniels Badeidee hat alle auf ganz neue Ideen gebracht. Vielleicht sollten wir unser Magazin in Zukunft ja auf wasserfestem Plastik drucken - als besonderen Service für unsere Badewannen-Kapitäne.

Hamburger-Fräulein

Hallo Club Nintendo!
Vor mir liegt die fünfte Ausgabe des Clubmagazins, die ich gerade zu Ende gelesen habe. Ich finde, es war bisher die beste Ausgabe. Nicht nur, weil so viele tolle Spiele, wie zum Beispiel „Street Fighter II Turbo" oder „Mystic Quest Legend" besprochen wurden, sondern auch, weil diesmal total viele Informationen im Heft zu finden waren. Sehr gut gefallen hat mir zum Beispiel das Nintendo Lexikon, das ich sehr interessant fand. Meine Freunde haben ganz schön gestaunt, als ich plötzlich mit diesen Begriffen um mich warf. Neugierig gemacht habt Ihr mich auch mit der News-Seite, auf der Ihr das Spiel „Plok" kurz vorstellt. Ich bin schon sehr auf eine ausführlichere Vorstellung gespannt. Auch der Bericht über die 64 Bit-Konsole hat mich begeistert. Ich kann es kaum erwarten, bis sie endlich erscheint. Wißt Ihr schon, welche Spiele dafür herauskommen? Der Comic war diesmal auch ganz toll, richtig spannend. Könnt Ihr mir sagen, wo Mario landen wird? Ich kann die Fortsetzung kaum abwarten. Das Hamburger-Fräulein war doch Frau Pohlmann aus Eurer Redaktion, oder? Die Ähnlichkeit mit dem Photo in Ausgabe 4/92 ist verblüffend. So, nun aber genug gelobt. Macht einfach weiter so, ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe!

Jens Haak, Eschborn

Zunächst einmal vielen Dank für Deinen Brief. Welche Spiele für die 64-Bit Konsole erscheinen werden, wissen wir leider auch nicht, doch auch wir sind schon sehr gespannt. Gefreut hat es uns, daß Dir der Comic gefallen hat. Es ist nicht immer einfach, sich neue Abenteuer für Mario und seine Freunde auszudenken, aber wir geben uns Mühe. Wo Mario gelandet ist, brauche ich Dir nicht zu schreiben, lies einfach den Comic in dieser Ausgabe. Du hattest übrigens recht, das „Hamburger-Fräulein" in dem Comic war tatsächlich unsere Frau Pohlmann (in der Redaktion auch kurz Suse genannt). Das hast Du fein beobachtet.

Mario Mario?

Hallo Nintendo!
Ich will unbedingt Euren Briefkasten wieder füllen, darum mein Brief. Als erstes habe ich eine Frage: In der Spielanleitung von „Starwing" sind Modelle der Raumschiffe abgebildet. Kann man so ein Modell bei Euch oder in einem Laden kaufen? So, jetzt hätte ich noch ein paar Kritikpunkte zum Magazin anzumerken. Eure Poster sind zwar toll, aber sie sind zu klein und zeigen immer nur eine Hülle von einem Spiel, bzw. das Titelbild des Spiels. Ich finde das nicht sehr originell. Früher hattet Ihr doch auch ganz tolle Poster, wie zum Beispiel das von Mario in verschiedenen Verkleidungen. Außerdem ist Eure Zeitschrift nicht immer auf dem neuesten Stand. Mega Man 5 gibt es zum Beispiel schon für das NES und bald soll ja das erste Mega Man Abenteuer für das Super Nintendo erscheinen. Toll finde ich, daß Eure Zeitschrift jetzt schon über 70 Seiten hat und die Berichte zu den Spielen sehr ausführlich sind. Auch die Tips und Tricks helfen mir oft weiter und die Top 10-Seite ist sowieso einmalig.
Auch wegen etwas anderem bin ich von Euch enttäuscht. Ich habe einmal in einem Brief gefragt, wie Mario und Luigi mit Nachnamen heißen. Damals seid Ihr der Frage ausgewichen. In dem „Super Mario Bros." Film heißt es jetzt: Mario und Luigi Mario. Ist das ein Witz? So, nun aber genug der Kritik. Zum Abschluß wollte ich Euch noch mitteilen, daß wir in unserer Klasse an einer Zeitschrift arbeiten, in der wir auch gerne etwas über Nintendo schreiben würden. Könnt Ihr mir Infomaterial zuschicken?

Benjamin Schalke, Ingelheim

Du hast ja nicht gerade wenig Fragen an uns. Beginnen wir mit der ersten. Leider gibt es die Modelle von den Starfox-Fightern (noch?) nicht in Deutschland zu kaufen.
Zum Thema Poster können wir Dich nur auf diese und letzte Ausgabe verweisen. In beiden Ausgaben waren Poster enthalten, die weder Verpackungsbild, noch Spieltitelbild waren.
Als nächstes zum Punkt Aktualität. Sicher, Mega Man 5 ist schon erschienen, bisher allerdings nur in Japan und den USA. In Deutschland ist das Spiel noch nicht erhältlich und deshalb haben wir auch noch nicht darüber berichtet. Wir berichten grundsätzlich nur über Spiele, die Ihr auch als deutsche Version erhalten könnt.
Nun zu den Nachnamen von Mario und Luigi. Wie Dir sicherlich aufgefallen ist, hat der Mario-Film wenig mit den Mario-Spielen gemeinsam. Viele Teile im Film entsprechen nicht der Spiel-Realität. So auch die Nachnamen der beiden Italo-Brüder. Mario und Luigi verraten nämlich ihren Nachnamen nicht.

Kampf dem Beton!

Hallo Club Nintendo!
Die grauen Wände von unserem Hof nervten mich schon seit einiger Zeit. Also haben mein Freund und ich uns daran gemacht, die Garagen und die Hinterseite eines Schuppens mit bunter Kreide zu bemalen. Die Kreide war jedoch nur zu Testzwecken, denn die Zeichnungen haben allen Hausbewohnern so gut gefallen, daß wir unsere Kunstwerke von Mario, Luigi, Toad, Asterix, Buster Bunny usw. bald mit wasserfesten Farben malen. Ihr seht also: Auch Erwachsene mögen die Nintendo Figuren. Viele Grüße an Mario und Luigi!

Lennart Fey und Clemens Bochynek, Berlin



Vielen Dank für Euren Brief und herzlichen Glückwunsch zu Eurer tollen Aktion. Vielleicht spornt sie auch andere Leute an, die graue Realität etwas fröhlicher zu gestalten, aber nur wenn alle anderen einverstanden sind.

Kein Cape

Hallo Club Nintendo!
Ihr klagt also über fehlende Leserpost. Nun, dann will ich diesem Mangel mal Abhilfe verschaffen. Anfangen möchte ich zunächst mit Kritik. Es kann doch wohl nicht sein, daß Ihr Euer Club-Magazin für den 19.07.93 ankündigt und dann erscheint es erst Ende August. Es gibt ja manchmal Verzögerungen, aber so etwas ist doch schon hart. Ich glaube auch, daß es vielen anderen genauso ergangen ist wie mir. Nicht nur, daß ich die Verkäufer in jedem Geschäft genervt habe, nein, ich habe auch in mehreren Geschäften nachgefragt und so sind doch einige Kilometer zusammengekommen. Wer ersetzt mir nun eigentlich meine abgelaufenen Schuhsohlen? Weil, ich habe kein Cape und niemand drückt bei mir auf den B-Knopf, damit ich schneller laufe. Das war aber auch schon die ganze Kritik. Ich hoffe, so etwas passiert nicht noch einmal. Ansonsten kann ich Euch nur ermuntern, so weiterzumachen wie bisher! Ich gehöre ja nun mit 28 Jahren bestimmt schon zu den älteren Lesern, aber trotzdem freue ich mich auf jede Ausgabe, um noch mehr über Euch und die Spiele zu erfahren. Da mir der Artikel über die Firma HAL sehr gut gefallen hat, möchte ich Euch dazu ermuntern, mehr Hintergrundinformationen abzudrucken. Da mir die Spiele von Konami sehr gut gefallen, wäre es toll, einen Bericht über die Arbeit und Entwicklung der Spiele von Konami zu lesen. Nun zu einem anderen Thema. Da ich in diesem Jahr geheiratet habe und meine Frau Amerikanerin ist, gingen die Flitterwochen natürlich in die USA, genauer gesagt nach Seattle. Diese Stadt ist für Nintendo-Insider ein Begriff, da dort der Hauptsitz von Nintendo of America ist. Ein Onkel meiner Frau wohnt in North Bend, wo das nagelneue Werk von Nintendo steht. Dort mußte ich natürlich sofort hin und es mir anschauen. Vor dem Eingangstor habe ich auch ein Erinnerungsphoto gemacht, das ich Euch jedoch nicht geschickt habe. So, nun wünsche ich Euch keine verkrampften Daumen. Bis bald,

Bernd Haney, Roßbach

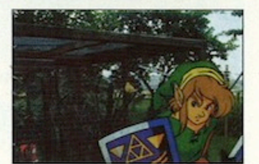
Leid tut es uns, daß Du solange auf das Club Magazin warten mußtest und Du dabei so lange Strecken zurückgelegt hast, aber sehe es doch einfach mal als ein ganz spezielles Club Nintendo-Fitneßtraining an. Doch Spaß beiseite: Wir waren auch nicht besonders glücklich über die vielen Verzögerungen, die bei der Ausgabe 5/93 aufgetreten sind. Es haben uns einfach die vielen neuen Spiele, die in den nächsten Wochen rauskommen, überrascht. Immer wieder mußten wir Seiten ändern, weil ein Spiel nun doch oder doch nicht erscheint. Und da wir mit Spezialisten aus Japan zusammenarbeiten, hat allein der Transport der Seiten von und nach Japan immer wieder viel Zeit gekostet. Wir können Dich aber besänftigen: Alle, die am Club Nintendo mitarbeiten sind fest entschlossen, solche Verzögerungen in Zukunft zu vermeiden.

Treffen mit Link

Hi Club!
Ich weiß nicht, ob Ihr Euch noch an mich erinnern könnt, ich bin Michael Tewiele (doofer Name, ich weiß, aber nobody is perfect) und habe Euch vor einiger Zeit schon einmal einen „Super-Mega-langen Brief", wie es eine Dame aus Eurer Korrespondenz ausdrückte, geschrieben. Mittlerweile hat sich viel getan bei mir. Ich habe inzwischen einen Game Boy mit 20 und ein Super Nintendo mit 5 Spielen. Ach ja, wie jedes Mitglied, das Euch schreibt, habe auch ich „a little present" für Euch. Es ist eine phantasievolle, aber wahre Geschichte von „Link". Und zwar heißt sie „Link's Persecution". Was, Ihr glaubt mir nicht? Na wartet, ich habe Euch den Beweis dafür mitgeschickt. Welchen Beweis? Fotos natürlich! Ab und zu nämlich gehe ich in unseren Garten und mache dort willenlos irgendwelche sinnlosen Fotos. So auch diesmal, ich wollte einfach nur unser Haus fotografieren, als es geschah. Plötzlich tauchte Link auf, der etwas zu verfolgen schien. Ich war mir nicht sicher, also verfolgte ich ihn. Er ging in unseren Garten und sah sich um. Er suchte überall und sprang sogar in unseren Teich. Ich kann Euch sagen, der Typ hat einen ganz schön kaputten Eindruck auf mich gemacht. Naja, plötzlich jedenfalls raschelte es hinter mir im Busch, ich drehte mich um und schaute einem riesigen Erdmonster ins Gesicht. Ich geriet in Panik, doch Link schubste mich beiseite und stürzte mit seinem Schwert auf das Monster los. Mit einem gewaltigen Hieb erledigte er den Gegner. Das Erdmonster war weg, meine Hosen voll und Link lachte. Ihr glaubt mir nicht, dann schaut Euch doch einfach die Fotos an!

Michael Tewiele, Bochum



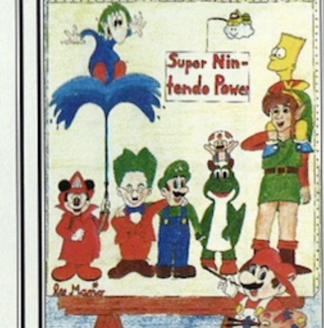


Vielen Dank für Deinen Brief, der wirklich ziemlich abgefahren war. Das ist ja mal ein origineller Brief mit vielen witzigen Ideen. Leider konnten wir ihn aus Platzgründen nicht ganz abdrucken. Wir hoffen aber, Du schreibst uns bald wieder. Cool waren auch die Zeichnungen von Mario und von Toadstool. Da ist Deine Phantasie zum Teil schon ganz schön mit Dir durchgegangen. Aber das scheint Dir ja wohl öfter zu passieren. Bist Du sicher, daß die Sache in Eurem Garten nicht irgendwie eine Fata Morgana war? Unseren Informationen zufolge hält sich Link nämlich zur Zeit auf Cocolint auf. Na ja, man kann Dir nur noch wünschen, daß Du seit Deinem Abenteuer mit Link die Hosen gewechselt hast...

Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbriefe –
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

GALERIE

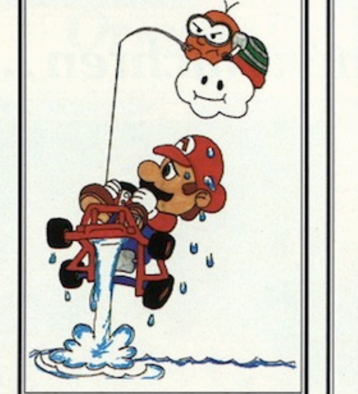
Habt Ihr auch ein tolles Kunstwerk in der Schublade liegen? Das ist doch nicht der richtige Platz dafür! Schickt es an den Club Nintendo und mit etwas Glück könnt Ihr es in der Galerie wiederfinden!



Karin Hohlfeld, Muhr a. See



Katrin Maikranz, Dillenburg



Rainer Wagner, Mirskofen

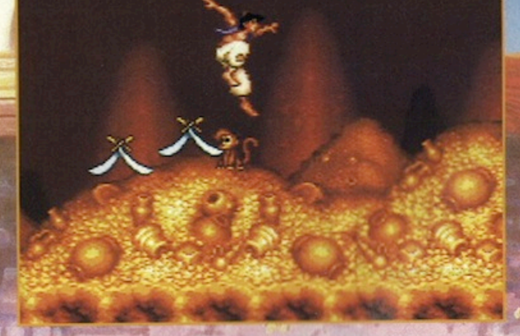


In orientalischen Nächten ...

... erzählte Sheherazade die wunderschönsten Märchen. Eines davon handelte von Aladdin und der Wunderlampe. Ein Märchen voller Zauber und Romantik, das es auch den Disney-Leuten angetan haben muß. Ebenso bezaubernd wie der Film präsentiert sich das dazugehörige Videospiel für das Super Nintendo: Detailverliebte Grafik und flüssige Animation garantieren ungetrübten Spielspaß. Natürlich gehört auch deutscher Screentext dazu, wenn es so eine spannende, aber auch anrührende Geschichte zu erzählen gibt. Der arme aber rechtschaffende Aladdin, der in die Prinzessin verliebt ist, der böse Wesir Dschafar, der wie wild hinter der magischen Lampe her ist und ein Abenteuer, das zum Schluß doch noch glücklich endet. (pn)







Der flinke Aladdin

Flick-Flack

Nicht nur die Wachen des Sultans fürchten diese zirkusreife Angriffstaktik: Ein gezielter Flick-Flack auf den Kopf der Gegner, macht Aladdin den Weg frei.





Schwingen

Findet Aladdin Halt an einer Fahnenstange oder ähnlichem, dann schwingt er elegant an ihr hin und her. Nebenbei räumt er mit seinen Füßen Gegner fort, überwindet aber auch Hindernisse.





Gleitflug

Aladdin kennt keine Höhenangst. Auch aus größter Höhe springt er mutig herunter und fängt die Landung federnd ab. Doch er kennt auch noch andere Möglichkeiten, auf den Boden der Tatsachen zurückzukommen. Findet er durch Zufall ein großes Tuch, dann funktioniert er dieses zu einem Gleitschirm um und gleitet elegant zu Boden. Diese Flugfähigkeit hat auch noch den nicht zu unterschätzenden Vorteil, eventuell in der Luft schwebende Bonusgegenstände einsammeln zu können.





Orientalische Schätze

Immer wieder findet Aladdin Gegenstände, die ihm freundliche Zeitgenossen zur Unterstützung seiner gefährlichen Mission in den Weg gelegt haben. Der junge Mann weiß die Dinge nützlich zu verwenden, schließlich kämpft er ja nicht nur für sich allein.

Äpfel



Ein gezielter Apfelwurf kann kleinere Gegner sofort ausschalten. Größere Widersacher sind zumindest für Sekunden betäubt, was Aladdin geschickt ausnutzt.

Edelsteine



Sammelt Aladdin 100 Smaragde, dann erhält er ein Extraleben. Je mehr Rubine er einsammelt, desto mehr Chancen bekommt er auf dem Dschinni-Glücksrad.

Hähnchen



Nach dem Verzehr eines gegrillten Hähnchens fühlt sich Aladdin vollkommen erfrischt. Seine gesamte Lebensenergie wird mit einem Hähnchen neu aufgefüllt.

Herzen



Findet Aladdin ein Herz, bekommt er einen Herzcontainer gutgeschrieben. Das gibt ihm Kraft, auch den stärksten Gegner noch zu bezwingen.

Tuch

Über einen solchen Fund freut sich Aladdin ganz besonders, denn nun kann er seinem Hobby frönen: Dem Gleitschirmfliegen.

Kapitel 1

Der Sultan ist gar nicht begeistert von der Tatsache, daß sich seine Tochter Jasmin mit einem einfachen Mann aus dem Volke trifft. Um das ein für allemal zu unterbinden, schickt er seine Palastwache los, Aladdin einzufangen und einzusperren. Doch Aladdin und sein zahmer Affe Abu können den Wachen entkommen und flüchten über den belebten Basar von Agrabah. Doch egal wohin sich der junge Mann auch wendet, überall lauern die schwer bewaffneten Wachen. Wird ihm das Tuch, das er auf einem Fenstersims findet, aus dieser Lage heraushelfen?





Wertvoller Fund

Noch ist nicht alles hoffnungslos, auch wenn die Palastwache Aladdin das Leben schwer macht. Auf einem Fenstersims findet er ein Tuch, das er gleich zum Gleitschirm umfunktioniert. Doch damit nicht genug der wertvollen Funde. Auf einem dekorativen Hausvorbau entdeckt Aladdin eine glitzernde magische Lampe. Aladdin nimmt die Mühe des Hochkletterns gern in Kauf, denn die Lampe bedeutet für ihn ein Extraleben.





Das Duell mit dem Sultanswächter

Er ist der stärkste und grimmigste aller Palastwachen und deshalb auch der Boß. Höchstpersönlich nimmt er sich nun des Falles Aladdin an. Doch der junge Mann weiß sich zu helfen: Sobald der Boß seinen Säbel schwingt, springt Aladdin ihm auf den Kopf.



Aladdin springt genau dann in Richtung Boß-Kopf ab, wenn dieser mit dem Säbel zum Schlag ausholt.



Kapitel 2

Die Höhle der Wunder

Dschafar befreit Aladdin aus dem Kerker, stellt aber eine Bedingung. Nun suchen Aladdin und Abu in der wunderlichen Höhle nach der magischen Lampe. Eine gefährliche Suchaktion, wie sich schnell herausstellt: Aladdin findet nur unsicheren Halt und muß sich schon ziemlich anstrengen, um auch Bonusgegenstände einsammeln zu können.





Unterirdischer Fluß

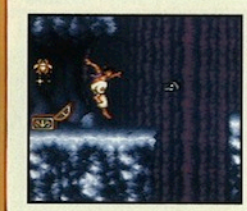
Aladdin hat nie schwimmen gelernt, deshalb ist er auch froh, als er sieht, daß auf dem unterirdischen Fluß einige Baumstämme herumschwimmen. Er benutzt sie als Floß. Aber auch das Tuch, das er in der Höhle findet, leistet ihm gute Dienste. Allerdings sind damit noch nicht alle Probleme gelöst: Stalaktiten, an denen Aladdin Halt für seine Schwünge sucht, sind nicht lange belastbar.



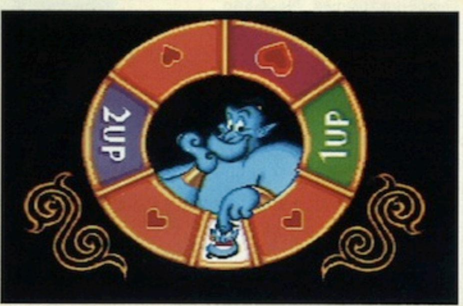


Von Dschinnies und Skarabäen

In manchen Schatztruhen findet Aladdin ein besonderes Kleinod – wie kostbar es ist, wird er erst später erkennen. Es handelt sich um einen goldenen Skarabäus, ein Schmuckstein in Form eines heiligen Käfers. Er ist die Eintrittskarte zum Dschinni-Glücksrad-Bonusspiel, wenn Aladdin ihn fangen kann. Was es dort zu gewinnen gibt, ist wirklich überaus erstaunlich.







Das Dschinni-Glücksrad bietet dem glücklichen Spieler einige erstrebenswerte Gewinne.

Kapitel 3

Die Flucht aus der Höhle

Nachdem Abu versucht hat, einen wertvollen Edelstein aus der Höhle zu stehlen, erwacht die Höhle zum Leben und versucht, die Eindringlinge unter sich zu begraben. Harmloses Gestein verwandelt sich zu Lava, solides Felsmassiv scheint nicht einmal mehr das Leichtgewicht Abu tragen zu können. Aladdin und sein kleiner Freund geben aber nicht auf und setzen ihre Flucht fort.

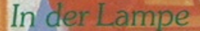




Unerwartete Hilfe

Ob der Dschinn Aladdin diesen Rettungsanker spendiert hat? Man weiß es nicht, aber kaum schickt die Höhle eine siedende Lavaflut hinter den Flüchtenden her, schon erscheint der fliegende Teppich und die Flüchtenden bekommen eine Chance gegen die Mächte der Natur.





Kapitel 4

In der Lampe

Nachdem Aladdin versucht hat die magische Lampe blank zu putzen, entweicht ein freundlicher Dschinn und freut sich seines freien Lebens. Gleich lädt er Aladdin, seinen neuen Meister, ein, sich doch mal im Inneren der Lampe umzusehen. Neugierig sagt Aladdin zu und er ist nicht sehr überrascht, daß es hier drinnen so wunderlich zugeht.



Nicht willkommen



Auch wenn der Hausherr Aladdin eingeladen hat, so sind doch nicht alle begeistert von dem Besucher. Die lächelnden Steinblöcke werden mißmutig, wenn ihnen jemand auf die Platte springt und die fidelen Luftballos sind genervt, wenn sie auch noch menschliches Gewicht durch die Lüfte tragen sollen. Aladdin allerdings macht es einen Riesenspaß.



Das sind Treppen!

Das Treppenhaus der Lampe ist schon etwas ganz Besonderes: Steinerne Dschinns stecken ihre Zungen heraus, um Benutzern den Weg nach oben zu ebnen.





Kapitel 5

Abus Mißgeschick

Als Aladdin nach dem Ausflug ins Innere der Lampe mit dem Teppich über die Wüste fliegt, hopst Abu wild herum. Und es kommt wie es kommen muß: Abu fällt runter und wird vom Wüstensand verschluckt. Aladdin zögert nicht und springt gleich hinterher, seinen kleinen Freund zu retten. Er landet unsanft in den Tiefen einer Pyramide mit zahllosen Fallen und gefährlichen Wächtern, die jeden Eindringling gnadenlos verfolgen.



Pyramiden-Fallen

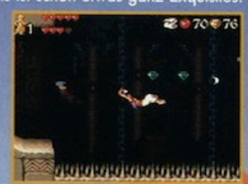
Zwar bekommt Aladdin auch manchen Schatz zu sehen, doch überwiegend sieht er sich komplizierten Fallen gegenüber – stachelige Fußböden, Kobra-Plattformen, Sandfälle, um nur einige zu nennen. Doch da Abu auf Hilfe wartet, läßt sich Aladdin nicht aufhalten.





Abu-Tete

Aladdin hat ein Problem: Jede Menge Bodenstacheln und nur ein paar bewegliche Tranportketten mit Haken, an denen man sich festhalten kann. Da muß jeder Sprung auf den Millimeter genau stimmen. Einmal tief durchatmen und Aladdin springt mutig los. Endlich hat Aladdin die innere Grabkammer gefunden, in der Abu gefangen gehalten wird. Und Abus Gefängnis ist schon etwas ganz Exquisites: Eine goldene Maske mit edelsten Kleinoden verziert. Eigentlich findet Aladdin den kleinen Affen in der Maske ganz hübsch, aber der macht so einen Aufstand, daß er ihn nicht da drin lassen kann. Außerdem gibt es ja auch noch einiges zu erledigen, wobei Abu vielleicht eine Hilfe sein wird.



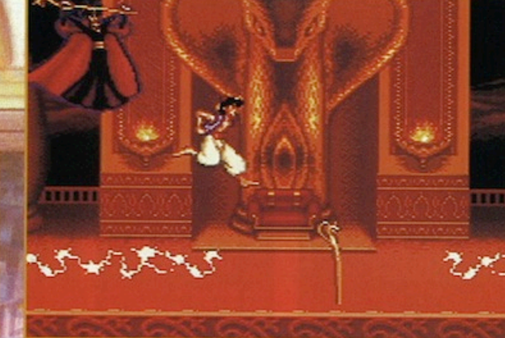


Märchenhaftes Ende?

Nein, noch nicht. Bevor Aladdin seine geliebte Jasmin für immer in die Arme schließen kann, muß er noch manch Abenteuer bestehen. Dschafar ist nämlich noch immer wütend auf Aladdin, weil er ihm die magische Lampe weggeschnappt hat. Er hat Aladdin ans Ende der Welt verbannt, die Lampe gestohlen und Jasmin entführt. Doch um seiner Geliebten zu Hilfe zu eilen, würde Aladdin jeder Gefahr trotzen – egal wie es für ihn selbst ausgehen mag.







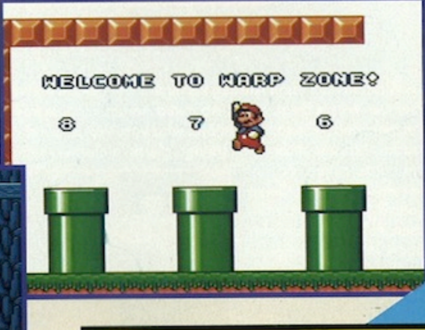


Das Geheimnis des Warpens

„Warpen" – das ist eine echte Mario-Erfindung. Egal in welches Abenteuer sich der Super-Klempner stürzt, er findet immer einen Weg, die Wege mittels Warpen abzukürzen. Und so funktioniert's. (pn)

SUPER MARIO BROS. 1

In seinem ersten Abenteuer benutzt Mario Ranken, die er aus Blöcken herauswachsen läßt, um zu den Warp-Röhren hinzugelangen. Nicht immer sind die Ranken-Blöcke sichtbar.

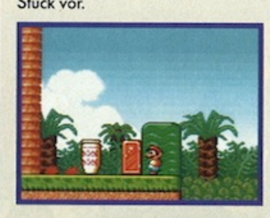




SUPER MARIO
1985

SUPER MARIO BROS. 2

Die Vasen bergen so manches Geheimnis – auch die Warpzonen. Benutzt Mario den Zaubertrank nahe einer Vase und betritt eben diese in der Schattenwelt, warpt er sich ein ganzes Stück vor.





SUPER MARIO 2
1988



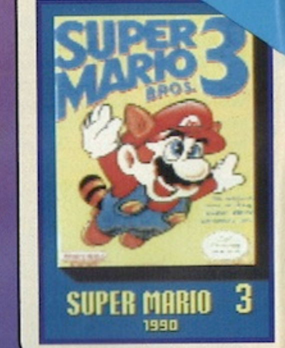
SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Auch in den Lost Levels bedient sich Mario der bekannten Ranken. Nur sind sie noch besser versteckt als im ersten Teil. Außerdem gibt es auch Negative-Warpzonen, die Mario nicht vorwärts bringen, sondern zurückwarpen.



SUPER MARIO
THE LOST LEVELS
1986





SUPER MARIO 3
1990

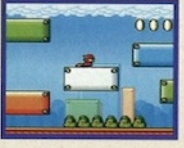
SUPER MARIO BROS. 3

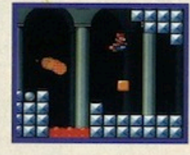
Dieses Mal zeigt sich Mario musikalisch, wenn es ums Warpen geht. Zunächst muß er die magischen Flöten finden, die allerdings besonders gut in Welt 1-3, 1-Minischloß und hinter den Dünen der Welt 2 versteckt sind. Eine flotte Melodie geflötet, ergreift Mario ein Wirbelsturm, der ihn zu den Warpröhren bringt.











Mario Paint



Die ganz andere Weihnachtskarte!

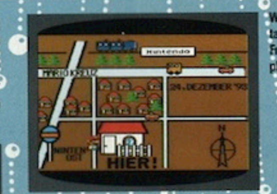


Die Idee: Der Mario Paint-Videogruß!

Fehlt Euch noch eine Geschenkidee? Wie wäre es denn mit dieser: Produziert eine Videopostkarte mit Mario Paint. Oder peppt Eure Erinnerungsvideos auf, indem Ihr ihnen einen Vor- oder Nachspann mit Mario Paint verpaßt. Oder unterlegt die Bilder mit einer selbstkomponierten Musik. Das ist sicher ein Geschenk, über das sich auch jemand freut, der sonst schon alles hat.



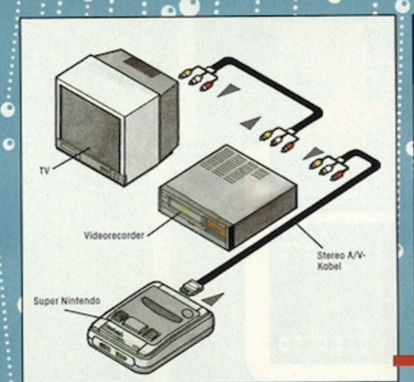




Wie wäre es, wenn die Einladung zur Geburtstagsparty demnächst per Video an Eure Freunde geht – gleich mit animiertem Lageplan. Da kann sich niemand verlaufen.

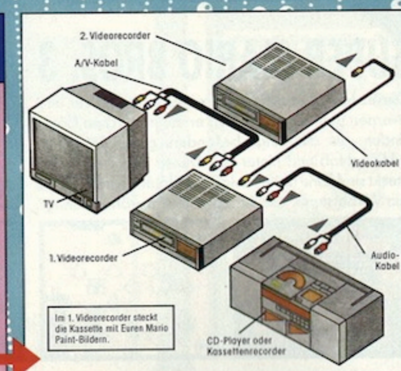


Und dann auf der Party, laßt Ihr Eure Gäste mit Mario Paint Selbstporträts machen – das ist nicht nur ein Riesenspaß, sondern auch ein einmaliges Souvenir.



Und so wird's gemacht:

Um einfach nur eine Videopostkarte zu machen, braucht Ihr lediglich zwischen TV und Super Nintendo Euren Videorecorder zwischenschalten (siehe Skizze links). Wollt Ihr einen vorhandenen Videofilm verschönern und/oder Musik und Sprache dazumischen, müßt Ihr einen 2. Videorecorder und/oder ein Musikabspielgerät, auf dem Ihr den Sound und die Sprache aufgenommen habt, zwischenschalten (siehe Skizze rechts).



Im 1. Videorecorder steckt die Kassette mit Euren Mario Paint-Bildern.

Auf in die Stempelwerkstatt

Geschenk

Tannenzweig

Wenn Ihr mit Stempeln arbeitet, werden Eure Mario Paint-Kunstwerke sehr viel detailgenauer. Punkt für Punkt arbeitet Ihr einen Stempel aus, den Ihr dann in Euer Werk einbauen könnt. Bis zu 15 Stempel-Motive könnt Ihr speichern, so daß sich auch größere Bilder gut zusammensetzen lassen. Am besten Ihr skizziert Euch den gewünschten Stempel vorher auf einem Blatt kariertem Papier, ähnlich einem Strickmuster.







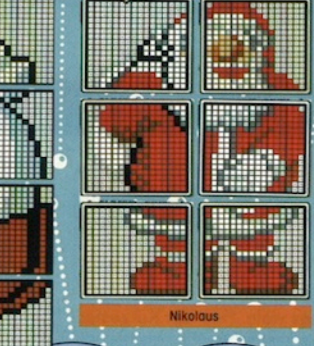
Tannenzapfen

Glocke

Weihnachtsbaum

Kerzenleuchter





Nikolaus

Eindrucksvolle Effekte

Daß Ihr die Weihnachtskarte für Eure Freunde auch als Zeichentrickfilm gestalten könnt, ist ja klar. Aber es gibt noch ein paar Tricks, wie Ihr das Tollste aus Eurem Mario Paint herausholen könnt.

Flash-Effekte

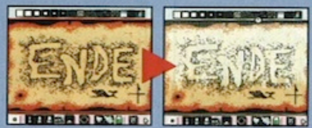
Das sieht absolut professionell aus: Animiert nur einen Buchstaben, verändert die Farben und Muster. Das ergibt einen Effekt wie eine blinkende Neonreklame – überaus eindrucksvoll.





Profi-Ende

Wie im Hollywoodfilm: Am Ende Eures Mario Paint-Kunstwerkes, laßt Ihr das Bild effektvoll verschwinden, indem Ihr einen der Radierer benutzt. Oder aber Ihr verändert die Farben der Endsequenz und laßt sie immer schwächer werden.







Gut vorbereiten

Ohne Drehbuch rühren Profi-Künstler keinen Finger. Nehmt Euch ein Beispiel und zeichnet Euch bevor Ihr beginnt erst einmal grob ein „Storyboard" auf. Das ist eine Art Drehbuch im Comic-Stil. Wenn Ihr Euch daran haltet, kann bei Eurem Mario Paint-Projekt eigentlich nichts mehr schiefgehen.



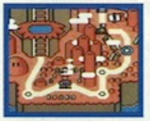
SUPER MARIO WORLD™

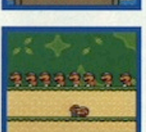


„Hallo Leute, ich bin's, Mario. Ihr wißt schon, der Super-Klempner mit Nerven aus Stahl. Die Jungs und Mädels von der Club Nintendo Redaktion haben mich gebeten, noch einmal genau zu beschreiben, wie es damals war, als ich auf dem kürzesten Weg in Bowsers Burg marschiert bin und dem Kerl die Luft herausgelassen habe." (mm)

Der Herbst bringt neue Gegner

Wenn Ihr die Special Welt heil überstanden habt, landet Ihr in Yoshis Haus. Allerdings hat sich dann im Dinosaurierland so einiges verändert. Und das nicht nur farblich. Es ist Herbst geworden und Mario begegnet Koopa-Kröten, die sich eine Mario-Maske aufgesetzt haben und Piranha-Pflanzen, die plötzlich zu Kürbisköpfen geworden sind.



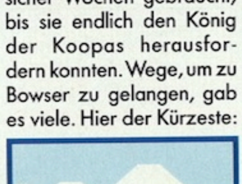






Der kürzeste Weg zu Bowser

Tja, einige von Euch haben sicher Wochen gebraucht, bis sie endlich den König der Koopas herausfordern konnten. Wege, um zu Bowser zu gelangen, gab es viele. Hier der Kürzeste:



Yoshis Insel 2

In dieser Stage trifft Mario seinen Kumpel Yoshi zum ersten Mal. Zusammen mit dem kleinen Krötosaurus macht er sich auf den Weg in die nächste Stage.



Yoshis Insel 3

Nur gut, daß es hier die schwingenden Plattformen gibt. Doch allzu beschwingt sollte Mario die Sache auch nicht angehen. Denn wer hier fällt, fällt tief.



Yoshis Insel 4

Diese Stage sollte Mario am besten mit Yoshi betreten. Dem Dino machen die Gegner im Wasser dank seiner stahlverstärkten Springerstiefel nämlich nichts aus.



Iggys Festung

Hier stattet Mario Iggy Koopa einen kurzen Besuch ab. Der abgefahrene Punk-Rocker würde doch nichts lieber tun, als Mario zu ärgern.



Donut Ebene 1

Um zum Donut Rätsel 1 zu kommen, muß Mario fliegen können, und dazu braucht er das Cape. Kurz vorm Ziel hochfliegen, Schlüssel schnappen und raus.



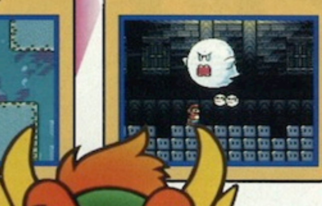
Donut Rätsel 1

Der Trick, um an den Schlüssel zu kommen: Mario darf den P-Block nicht sofort aktivieren, sondern muß ihn erst mit nach rechts nehmen und ihn dann aktivieren.



Donut Rätselhaus

Zwei Ausgänge stehen hier zur Verfügung. Mario muß den benutzen, der an Maxi Buu Huu vorbeiführt. Dieser führt in die Sternenstraße.



Sternen Welt 1

Mario greift nach den Sternen. In dieser ersten Sternen Welt muß Mario mit Hilfe des Schlüssels den Zugang in die nächste Welt finden.



Sternen Welt 2

Auch hier gilt es wieder einen Schlüssel zu finden. Mario gelangt zu ihm, wenn er unter der Röhre durchtaucht und weiter nach rechts schwimmt.



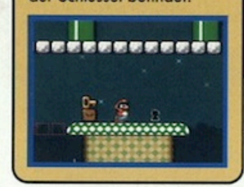
Sternen Welt 3

Zuerst den P-Block auslösen, damit Lakitu Münzen wirft. Dann Lakitu mit einem Block abschießen und schließlich auf dessen Wolke nach oben fliegen.



Sternen Welt 4

Um an den Schlüssel zu gelangen muß Mario ein Cape dabei haben. Sonst schafft er's nicht, den Block zu betätigen, in dem sich der Schlüssel befindet.



Vordertür

Von der vierten Sternenwelt aus kommt Mario direkt zur Vordertür von Bowsers Festung. Nun heißt es kühlen Kopf bewahren, denn Bowser wartet schon.





SUPER MARIO KART™

MARIO & LUIGI

Hi, Leute, wir sind immer eine gute Wahl, denn wir hatten einen Fahrlehrer, mit dem wir weniger Einparken übten, aber dafür Kurventechnik. Wir sind zwar keine Raser, aber zuverlässig!

KOOPA & TOAD

Wir sind doch keine Leichtgewichte! Vielmehr liegen wir schwer im Rennen, wenn es rasant zugeht, denn keiner legt sich so gekonnt in die Kurven wie wir. Nur mit unserer Durchschnittgeschwindigkeit sind wir noch etwas unzufrieden. Aber mit etwas Übung wird das schon noch!

Der 2-Spieler-Battle-Modus bei Super Mario Kart ist ein Bonbon der Videospiel-Geschichte. Überlegt genau, mit wem Ihr Euch an die Startlinie stellt! (pn)

PRINZESSIN & YOSHI

Uiuiui! Wir drücken schrecklich gern voll auf die Pedale, aber in den Kurven wird es dabei manchmal etwas brenzlig. Unsere Karts, die vom gleichen Hersteller stammen, sind sehr zuverlässig. Den Pannendienst kennen wir nur vom Hörensagen. (Dino-)Adel verpflichtet eben!

BOWSER & DONKEY KONG JR.

Krawumm! Man kann nie zu dick sein für ein Kartrennen. Zwar sind wir nicht die Flottesten in Sachen Beschleunigung, aber wenn wir auf Touren kommen, dann... wow! Und die Straßenlage – phantastisch! Mit uns als Partner werden allerdings wohl nur Kart-Profis zurechtkommen.

Gegeneinander zum Sieg

Im Battle-Modus ist es besonders wichtig, den „passenden" Fahrer gefunden zu haben, das heißt einen Fahrer, der Eurem Fahrstil am besten entgegenkommt. Besonders reaktionsschnelle Spieler können sich zum Beispiel ruhig mit dem rasenden Yoshi auf die Piste begeben. Besonnenere Typen kommen wahrscheinlich besser mit Mario zurecht.





Zu zweit macht's mehr Spaß!

VON BANANEN UND PILZEN

Erst einmal die Fragezeichen suchen und finden, denn in ihnen steckt die Munition, die Mario, Bowser und Co. für ihren Zweikampf brauchen: Bananenschalen, Giftpilze, Schildkrötenpanzer und so weiter. Wenn Ihr die Ballons der Gegner platzen lassen wollt, dann geht sparsam mit den Gegenständen um.

Im richtigen Moment das richtige Wurfgeschoß – so läßt man die Ballons des Gegners platzen.



Das Duell der Brüder wurde durch klugen Wurfeinsatz gewonnen – dieses Mal lag Mario vorn.





Das Street Fighter-Turbo-Fieber läßt die Controller durchglühen und die Fingerkuppen bekommen dicke Schwielen in astronomischen Ausmaßen. Für alle Street Fighter-Fans haben wir die Turbo-Version unter die Lupe genommen und ein paar Fakten in einer übersichtlichen Tabelle geordnet. Hier könnt Ihr ablesen, wie schnell die einzelnen Kämpfer sind und welche Spezialtechniken bei den Kämpfern besonders wirkungsvoll sind. Viel Spaß beim Antesten! (ak)

Die Profis kommen!

Egal ob Anfänger, Fortgeschrittener oder Fast-Profi – irgendwann steht man als Street Fighter einem Gegner gegenüber, an dem man sich die Zähne ausbeißt und vor lauter Frust nach dem 25. verlorenen Match den Controller in die Ecke feuert. Immer cool bleiben! Um seine Kampfstärke zu erhöhen, sollte man darangehen, ein paar Techniken besonders zu üben, bis man sie nicht mehr verbessern kann. Danach ist es ein kleiner Schritt, diese perfekten Techniken in der Kombination einzustudieren, bis sie locker von der Hand gehen. Wenn man dann seine Techniken blind beherrscht, hat man den Meistertitel fast in der Tasche.











	KEN	RYU	GUILE	CHUN-LI	ZANGIEF
Geburtstag:	14. Februar 1965	21. Juli 1964	23. Dezember 1960	1. März 1968	1. Juni 1956
Nationalität:	USA	Japan	USA	China	Rußland
Größe/Gewicht:	180 cm/85 kg	180 cm/76 kg	185 cm/95 kg	174 cm/unbekannt	210 cm/128 kg
Beste Technik:	Dragon Punch, Harter Fußfeger	Hurricane Kick, Harter Fußfeger	Flash Kick, Knie Bazooka	Blitz Kick, Feuerball	Wirbelnder Pile Driver
Geschwindigkeit:	schnell	schnell	normal	sehr schnell	langsam
Spezial-Attacke:	Feuerball, Dragon Punch, Hurricane Kick/ Hurricane mid-air Kick	Feuerball, Dragon Punch, Hurricane Kick/ Hurricane mid-air Kick	Sonic Boom, Flash Kick, Knie Bazooka	Blitz-Kick, Wirbelwind Attacke (auch Mid-Air), Feuerball	Drehende (Turbo-) Hammerattacke, Wirbelnder Piledriver
Nahkampf-Technik:	Schulterwurf, Rückenrolle	Schulterwurf, Rückenrolle	Schulterwurf (Boden/ Luft), Rückenbrecher, Knieschlag, Supplex	Schulterwurf, Kniestoß, Back-Jump-Kick, Kopfstoß	Power- und Back Slam, Pile Driver, Kopfbißattacke, Magenhammer, Alley Oop
Sprungkraft:	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Ausreichend
Kampfstil:	Shotekan, Karate	Shotekan, Karate	Special Forces Nahkampf	Kung Fu	Ringen
Geschichte	Ken ist ein Schüler der Shotokan Karate-Schule und beherrscht aus diesem Grund seine Techniken nahezu perfekt. Seine Hurricane Kicks sind schon Legende, das Echo seines Dragon Punches hallt weit.	Der eiskalte Kämpfer Ryu ist ebenso ein Schüler der Shotokan-Schule und hat seinen Lebensinhalt in der Vervollkommnung seiner Techniken gelegt. Seine nahezu perfekte Feuerball-Attacke wird gefürchtet.	Durch die harte Schule einer Spezialeinheit geprägt, kennt Guile gegenüber Schwäche keine Gnade. Leider ist sein Wesen von unbeherrschten Gefühlsausbrüchen geprägt, was ihn im Kampf verwundbar macht.	Von Fans wird Chun Li oftmals als liebreizende Orchideen-Libelle bezeichnet: Denn ihre Fußtechniken sind schneller als der Blitz in einer schwülen Gewitternacht und treffen die Gegner unvorbereitet wie ein Tornado.	Zangief, der sibirische Bärenringer, besitzt das sonnigste Gemüt aller Street Fighter. Es macht ihm einfach verdammt viel Spaß, in aller Ruhe einen Gegner mit seinen Pranken zu packen und sie zu verpiledrivern.

	BLANKA	HONDA	DHALSIM	BALROG	VEGA	SAGAT	BISON
Geburtstag:	2. Dezember 1966	11. März 1960	12. November 1952	4. September 1968	27. Januar 1967	2. Juli 1955	Unbekannt
Nationalität:	Brasilien	Japan	Indien	USA	Spanien	Thailand	Unbekannt
Größe/Gewicht:	195 cm/109 kg	186 cm/152 kg	180 cm/60 kg	196 cm/126 kg	182 cm/104 kg	223 cm/141 kg	180 cm/127 kg
Beste Technik:	Mittlerer Kick und Folgetechnik	Schlag der tausend Hände im Vorwärtsgehen	Rutsch-Attacke	Diagonaler Abwehrsprung	Sprung-Attacken und anschl. Schlag	Tiger Uppercut, Tiger-Stoß	Psycho Crusher
Geschwindigkeit:	Schnell	Langsam	Langsam	Langsam	Sehr schnell	Langsam	Normal
Spezial-Attacke:	Elektroschock, Kugel-Attacke, Vertikale Kugelattacke	Schlag der tausend Hände (im Vorwärtsgehen), Sumo-Smash, Head Butt	Yoga Feuer, Yoga Flame, Yoga Teleport	Drehender Schwinger, Schleuder Schwinger	Krallen Sprung, Wand-Attacke, Krallen-Rolle	Tiger Uppercut, Tiger Knie, Tiger Stoß	Psycho Crusher, Scheren Kick, Kopf Stampfer
Nahkampf-Technik:	Kopfbißattacke, Doppel Knieschlag, Kopfstoß	Schulterwurf, Bärengriff, Knieschlag	Yoga Nugie, Armwurf, Kopfstoß, Dreh-Attacke	Kopfstoß-Attacke	Supplex	Wurf	Wurf
Sprungkraft:	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft	Sehr gut	Ausreichend	Gut
Kampfstil:	Dschungel-Nahkampf	Sumo-Ringen	Yoga	Boxen	Spanisches Ninjitsu	Muay Thai	Unbekannt
Geschichte	Blankas Herkunft – der brasilianische Urwald – läßt erahnen, um welch liebreizenden Gesellen es sich handelt. Er mag alte Bonsai-Kakteen zum Frühstück verspeisen und spielt am liebsten mit blanken Stromkabeln.	Edmondo ärgert sich seit langem darüber, daß das Sumo-Ringen außerhalb seiner Heimat belächelt wird. Nun hat er sich vorgenommen, jedermann zu überzeugen, daß Sumos echte Kämpfer sind.	Dhalsims Ziel ist es, durch Yoga Körper, Seele und Geist eins werden zu lassen. Bei diesem Versuch entsteht soviel Reibungshitze, daß dieser Bursche oftmals in Flammen aufgeht und seine Gegner flambiert.	Balrog, ein einfältiger Kerl, verdient sich sein Geld als Preisboxer in Las Vegas. Er denkt, daß Kraft alles ist, was man im Leben braucht. Es ist für ihn eine Leistung, diesen Gedanken gefaßt haben zu können.	Als eine Mischung aus japanischem Ninjitsu- und spanischem Stierkämpfer, betritt Vega mit einer Maske die Kampfesbühne. Noch keiner hat es überlebt, ihm ohne Maske ins Gesicht zu blicken.	Einstmals der unangefochtene König der Street Fighter, hat er mittlerweile seinen Titel verloren. Er übt den gefährlichen Kampfstil Muay Thai aus, in dem die Beintechniken dominieren.	Der größte Street Fighter der Welt und ein Verbrecherkönig über ein weltweites Imperium. In einem Abendkurs der Volkshochschule lernte er vor langer Zeit seine Psychopower-Techniken kennen und lieben.

Siegreiche Kombinationstechniken

Für jeden, der sich mit Kampfsport auskennt, ist es kein Geheimnis, und man kann es nicht oft genug wiederholen: Der Sieg führt über die geschickte Kombination von Einzeltechniken. Aus diesem Grunde ist es ratsam, mit seinem Lieblings-Street Fighter ein paar Techniken (jede für sich) solange zu üben, bis man sie wie im Schlaf beherrscht. Danach beginnt man, diese Techniken in der Kombination zu trainieren. Dieses Training sollte man solange fortsetzen, bis man jede Kombination flüssig ausführen kann. Und es gilt natürlich: Nur stetes Training führt zum Ziel und vor jedem Kampf sollte man sich mit seinen Lieblingstechniken aufwärmen.



Ken übt gegen Vega eine Kombinations-Attacke aus: Zuerst ein tiefer Angriff gegen die Beine...



...bevor Vega reagieren kann folgt die zweite Technik hinterher: Der Feuerball sucht sein Ziel.

Ryus Kombinationstechniken

3er-Kombi I

Eine sehr wirkungsvolle Kombinationstechnik für Ryu wird auf den nebenstehenden Bildern gezeigt: Ryu greift mit einem Sprungkick zum Kopf an und führt noch in der Luft die Spezial-Attacke Dragon Punch aus. Wenn das Timing stimmt, kann sich Honda nicht dagegen wehren. Wichtig ist, die Folgetechniken sehr schnell auszuführen, bevor die Technik davor beendet ist.

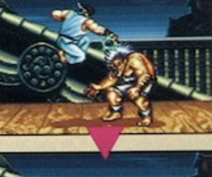


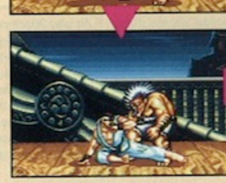




3er-Kombi II

Eine zweite wirkungsvolle Kombination für Ryu: Er springt auf Blanka zu, führt einen Punch aus, landet und greift während des Landens mit einer tiefen Fuß-Attacke an. Im sofortigen Anschluß folgt ein Hurrican-Kick. Auch hier gilt es, die Kombination möglichst flüssig und zum rechten Zeitpunkt auszuführen. Ohne Training wird es kaum gelingen.







Bevor eine Kombination gelingen kann, erst einmal die Techniken für sich allein einüben und dann nacheinander ausprobieren.

Guiles Kombinationstechniken

4er-Kombi

Eine sehr starke aber trainingsintensive 4er-Kombination bietet sich Guile gegen Zangief an: Springen und High-Punch ausführen; noch in der Luft Sonic Boom. Dann sofort im Stehen einen High Punch mit voller Wucht plazieren und anschließend den Drehschlag (L-Taste). Diese Kombination hat es wirklich in sich!





Chun Lis Kombinationstechniken

3er-Kombi

Chun Li muß springen und vor der Landung den High-Punch ausüben. Nach der Landung sofort High-Punch und Blitz Kick. Diese Technik ist außerordentlich wirksam. Insbesondere Chun Lis Blitz-Kick ist in der Lage, jeden Gegner zu besiegen, wenn sie dabei ausweichend und angreifend hin- und herspringt.

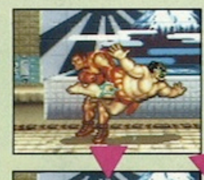


Chun Li gehört zu den stärksten Street Fightern überhaupt. Sie ist nur schwer zu bezwingen, wenn sie ihren Blitz-Kick perfekt beherrscht.

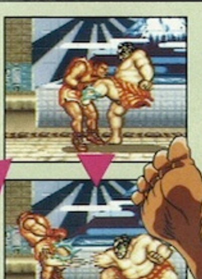
E. Hondas Kombinationstechniken

3er-Kombi

Zuerst die Sterbender-Schwan-Attacke (Hochspringen und A-Knopf drücken), dann direkt am Gegner die Knieattacke mit hartem Kick und anschließend den Schlag der tausend Hände im Vorwärtsgehen ausführen. Besonders die letzte Technik ist eine Wuchtbrumme, da Honda neuerdings bei diesem Schlag gleich einem Panzer nach vorne rücken kann.









PLOK

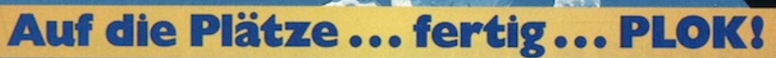
LET'S PLOK!

Nicht alles, was derzeit auf dem Super Nintendo-Markt erhältlich ist, hat Hand und Fuß! Und PLOK schon gar nicht! Der neue Superstar am Konsolenhimmel, den der englische Videospielhersteller Software Creations schuf, heißt Plok und wirft mit seinen Armen und Beinen! Das hört sich nicht nur abgefahren an, sondern ist seit langem das Verrückteste, was auf ein Super Nintendo-Modul gebrannt wurde. (cm)



Pota Pota

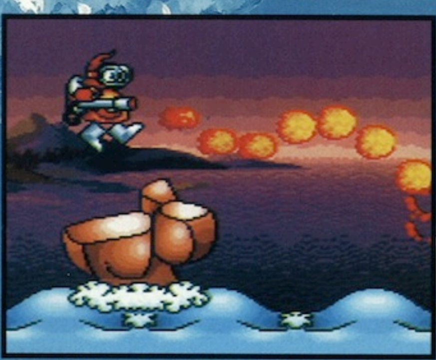




Auf die Plätze ... fertig ... PLOK!

Oh Mann, Plok ist stinksauer! Irgendein Trottel hat in der letzten Nacht die Plokfahne vom Dach seiner Hütte gestohlen. Das ist eine Riesenschweinerei! Mit seinem Fernrohr versucht Plok festzustellen, ob die Fahne jetzt irgendwo in der Umgebung hängt, möglicherweise am Haus von dem Dieb. Und da – tatsächlich – auf der Nachbarinsel Pota Pota hängt eine Flagge, die genauso aussieht, wie Ploks Lieblingsflagge! Schnell noch die Arme und Beine vom Kleiderbügel genommen, macht sich Plok auf den Weg nach Pota Pota.





Auf Pota Pota 1 – 6 (Wasserloren) erhält Plok als Power-Anzug einen tollen Flammenwerfer.

Bühne frei für Power-Plok

Ploks gefährlichste Waffe sind seine losen Arme und Beine, aber manchmal verlangt die Situation auch ein anderes Vorgehen. Glücklicherweise kann sich Plok mit Hilfe des Sägeblatts oder der Power-Anzüge in eine echte Kampfmaschine verwandeln.

Gelbe Muschel



In seiner Freizeit sammelt der knuddelige Plok Muscheln aller Art. Am liebsten sind ihm dabei die gelben, da er für 100 von ihnen ein Extraleben erhält.

Blaue Muschel



Für Freunde des Punktesammelns dürften die blauen Muscheln interessant sein. In versteckten Spielabschnitten kann man blaue Muscheln finden.

Sägeblatt



Schwierige Stellen im Spiel lassen sich leichter meistern, wenn Plok zur (Nerven)Säge wird. Einfach das Sägeblatt aufheben und durch die Landschaft wetzen.

Bonusapfel



Plok kann den Apfel mit seinen Gliedmaßen aufpumpen. Bei zwei Arm- oder Beinwürfen wird der Apfel größer und spendet bei Verzehr neue Lebensenergie.

Powerbox



Ploks Opa hat kurz vor seinem Tod überall auf Pota Pota, Famosa und der Flohgrube die Powerboxen versteckt, in denen sich Power-Anzüge befinden.

Wespennest



Mit jedem Wespennest, das Plok einsammelt, steht ihm eine Wespe mehr zur Verfügung. Die Wespen schwirren um Ploks Kopf herum, bis er sie freiläßt.

Buchstabe



Symbolisiert einen Buchstaben aus Ploks Namen. Bei vier Buchstaben (P, L, O und K) erhält Plok ein „Plokontinue". Siehe auch: „Plokontinuitätssystem".

Was ist das „Plokontinuitätssystem"?

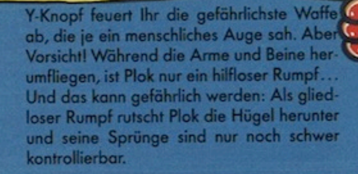
1. Ein unglaublich langes Wort, das man kaum aussprechen kann! – 2. Mit dem Plokontinuitätssystem lassen sich beliebig viele „Continues" sammeln, indem Plok versucht, einen Level zu beenden, ohne dabei ein Leben zu verlieren. Am Ende erhält er dann jeweils einen Buchstaben P, L, O oder K. Ergeben die gesammelten Buchstaben das komplete Wort „PLOK", besitzt er das erste „Plokontinue".





Pota Pota – Am Strand

Auf der Suche nach seiner Flagge landet Plok am Strand der Insel Pota Pota. Er staunt nicht schlecht, als ihm kurz nach seiner Ankunft einige der Bewohner entgegenkommen, merkwürdige Kartoffelwesen. Sollten das etwa die Fahnendiebe sein? Na wartet! Wenn Plok wütend wird, lockern sich seine Arm- und Beingelenke. Mit dem Y-Knopf feuert Ihr die gefährlichste Waffe ab, die je ein menschliches Auge sah. Aber Vorsicht! Während die Arme und Beine herumfliegen, ist Plok nur ein hilfloser Rumpf… Und das kann gefährlich werden: Als gliedloser Rumpf rutscht Plok die Hügel herunter und seine Sprünge sind nur noch schwer kontrollierbar.





Warpzone (B)

Springt gleich am Anfang des Levels ins Wasser. Etwas weiter links ist eine kleine Insel mit einem Apfelbaum. Nun solltet Ihr nur noch dreimal auf den Apfel schießen, um innerhalb des Zeitlimits in die geheime Warpzone zu kommen.



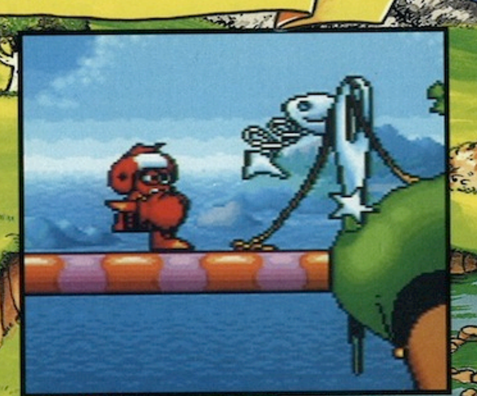




Pota Pota – Lolly Brücke

Ploks irrsinniger Trip führt ihn in das Ge[illegible] der Lolly Brücken. Wenn Ihr klug seid, holt Ihr Euch gleich am Anfang (oben links) das Sägeblatt, um die Brücke im Sauseschritt zu überqueren. Aber die nächste Lolly Brücke kommt bestimmt.





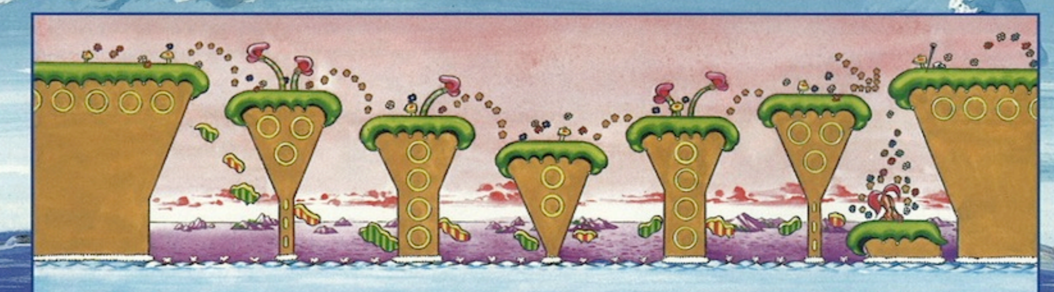
Pota Pota – Felsenmeer

Plok kann sich entscheiden, ob er oben entlang geht, wo die Kartoffelköpfe ihn mit Erdknorpeln bespucken, oder lieber unten entlang, wo die fliegenden Fischskelette eine wilde Party feiern. Bis zum Fahnenmast kann es ein sehr langer Weg sein… Schaut Euch sicherheitshalber die Karte auf dieser Seite an.

Warpzone (B)

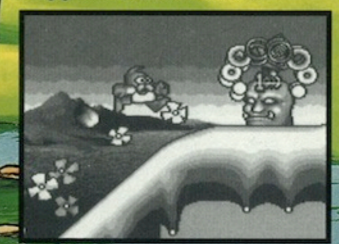
Unten rechts findet Ihr einen einsamen Apfelbaum, an dem nur eine einzige, überreife Frucht hängt. Solltet Ihr das dringende Bedürfnis nach einer Warpzone verspüren, wäre es vernünftig, dreimal auf den Apfel zu schießen.





Pota Pota – Das nächste Mal…

Welche Kreatur hat es gewagt, seine Fahne zu stehlen? Es müßte doch bekannt sein, daß mit den Ploks nicht zu spaßen ist. Schon vor fünfzig Jahren hat Opa Plok jeden fertig gemacht, der zu frech wurde!











Willkommen im Dinosaurier Park!

1990 veröffentlichte Michael Crichton seinen Roman „Jurassic Park", die Geschichte von einem Vergnügungspark, in dem genetisch gezüchtete Dinosaurier ausgestellt werden. Weltweit wurde das Buch zum Bestseller, so daß sich 1992 Starregisseur Steven Spielberg des Themas annahm und einen der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten produzierte. Dem internationalen Dinofieber kann sich kaum einer entziehen!

Klar, daß spätestens nach dem Filmerfolg, auch ein passendes Videospiel kommen mußte. Aber während man die meisten Spielumsetzungen von Kinofilmen eher vergessen kann, ist JURASSIC PARK eine überraschende Ausnahme. Ein tolles Spielprinzip, wunderschöne Grafik und spannende Musik machen JURASSIC PARK zu einem faszinierenden Erlebnis. (cm)



Fast wie ein Spielfilm

Die Story von JURASSIC PARK wurde für das Spiel kaum verändert. Die Hauptperson ist der Archäologe Alan Grant, der vom Milliardär John Hammond übers Wochenende auf die Insel Isla Nublar eingeladen wurde, um ein Gutachten über die Sicherheit der Insel zu erstellen. Außer Grant befinden sich auch die Paläobotanikerin Ellie Sattler, der Chaosforscher Ian Malcolm und Hammonds Enkel Tim und Lex Murphy auf der Insel. Als Computerspezialist Dennis Nedry den Strom auf der Insel ausschaltet, ist das Chaos perfekt. Die Dinos reißen aus ihren Gehegen aus und greifen die Menschen an. Alan Grant ist der einzige, der sich mit Dinosauriern so gut auskennt, daß er das Chaos aufhalten kann. Begleitet ihn dabei!

Dinosaurier der Isla Nublar

Die Isla Nublar (Nebelinsel) ist in verschiedene Regionen aufgeteilt, in denen die Dinosaurier untergebracht sind. Es gibt die fleischfressenden Dinos (Tyrannosaurier und Velociraptoren), die giftspuckenden Dinos (Dilophosaurier), harmlose Pflanzenfresser (Brontosaurier und Triceratops) und viele andere mehr oder weniger gefährliche Dinosaurier. Das wird ein Festessen!



Waffensysteme

Überall auf der Insel liegen diverse Waffen herum, die Grant aufsammeln und im Kampf gegen die Dinos gut gebrauchen kann. Die Waffe, die er von Anfang an bei sich führt, ist ein Elektroschocker, mit dem größere Saurier betäubt und kleinere Saurier zur Strecke gebracht werden können. Maximal kann Grant bis zu drei Waffen mit sich führen, aber nur mit genügend Munition kann er die Waffen auch einsetzen.



3D-Perspektive

Sobald Alan Grant ein Gebäude auf der Isla Nublar betritt, verändert sich die Perspektive im Spiel. Ihr betrachtet nun das Geschehen aus der Sicht von Grant (3D). Aber Vorsicht! Ihr könnt nicht mehr sehen, was sich hinter Euch abspielt, wenn Ihr Euch nicht in alle Richtungen dreht. Das ist ein echter Nervenkitzel. Besonders erwähnenswert ist in der 3D-Perspektive der beeindruckende Mode 7-Effekt.





Die Missionen

Alan Grant wird von den anderen Wissenschaftlern mit verschiedenen Missionen beauftragt. Zunächst muß der Hauptstromgenerator wieder eingeschaltet werden. Dazu braucht Grant die I.D. Karten von einigen Leuten. Als nächstes müssen Hammonds Enkel gerettet werden.





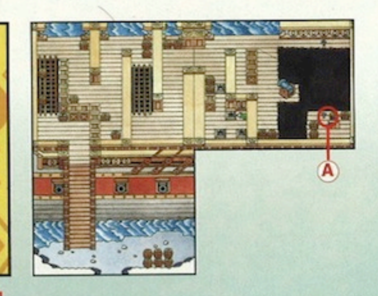
GOOF TROOP



Goofy und Max auf einer Pirateninsel – das muß ja einfach ein Riesenspaß werden! Auch wenn der Grund gar nicht so witzig ist: Schließlich sind die Freunde der beiden auf die Insel Spoonerville verschleppt worden und warten auf ihre Retter. Ob Goofy und Max die Richtigen sind für eine so gefährliche Aufgabe? Aber klar doch! (pn)

STAGE 5 *Das Piratenschiff*

Nach einigen heiklen Abenteuern hat die Goofy-Piratensuchtruppe schließlich doch noch das gewaltig große Piratenschiff erreicht. Irgendwo auf dem Schiff hat sich der Piratenboß Karlo verschanzt und wacht höchstpersönlich über seine beiden Geiseln. Kaum an Bord gegangen, weiß Goofy selbst nicht, ob er das alles weiterhin verkraften kann. Aber er sagt nichts, denn er will Max nicht verunsichern, so kurz vor neuen, ungewissen Gefahren.



Kling, Glöckchen!

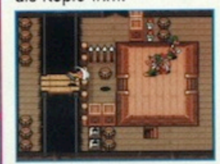
Goofy schnappt sich sofort das Glöckchen und bimmelt die Piraten so zu sich heran, daß diese genau in der Schußlinie der Kanonen stehen. Jetzt kann sich Goofy gefahrlos den Enterhaken holen.





Starke Würfe

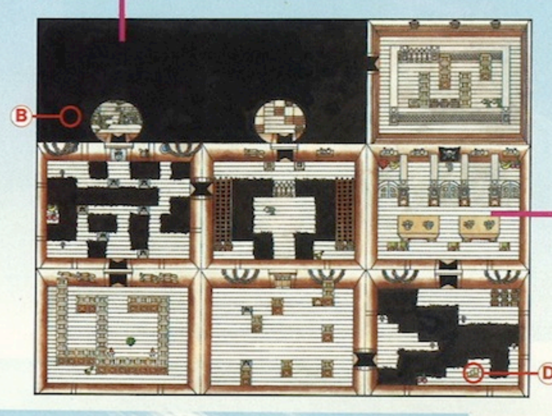
Um die Speerfalle verschwinden zu lassen, müssen alle Piraten den Raum verlassen. Dazu überredet sie Goofy, indem er ihnen ein paar Fässer von der beweglichen Plattform aus an die Köpfe wirft.



Goldiger Schlüssel

Ein wenig dunkel hier drin, oder? Hoffentlich nimmt Goofy eine Kerze mit hinein, so daß er wenigstens etwas mehr sieht – Piraten, allerlei Schätze und natürlich den Goldenen Schlüssel oben links im Raum.





Nichts vergessen!

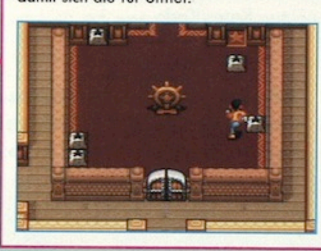
Ungern läßt Goofy hilfreiche und meist auch wertvolle Gegenstände einfach so rumliegen. Um aber in diesem Raum wirklich alles mitnehmen zu können, bedarf es eines kleinen Tricks. Zunächst schiebt Goofy jeweils einen explodierenden Block auf die beiden mittleren Sternfliesen. So, das mittlere Tor wäre schon mal auf. Schlüssel schnappen, unten raus und sofort wieder zurück in den Raum. Jetzt jeweils einen explodierenden Block auf die äußeren Sternfliesen kicken und auch die zweiten Tore geben den Weg frei für passionierte Schatzsucher. Nun geht's weiter Richtung Kapitänskajüte!



C

Noch ein Puzzle

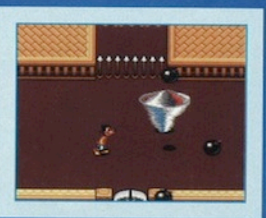
Den obersten und untersten Stein zuerst als Stopper nach links kicken. Nun lassen sich die anderen auf die Sternfliesen schieben, damit sich die Tür öffnet.



Captain Karlo

Wow, das ist ein Auftritt! Von Karlos Tornadoimitation ist selbst der showerfahrene Goofy schwer beeindruckt. Aber genug des Staunens – es wird ernst! Karlo muß mit seinen eigenen Waffen geschlagen werden. Sobald er mal wieder eine Bombe wirft, schnappt Goofy sie und wirft sie zurück. Das alte Doppelpaß-Spiel! Zusammengefaßt heißt das Rezept für einen siegreichen Goofy: Bombe nehmen und aufgepaßt! Allerdings auch schnell sein, denn sobald die Bomben blinken, explodieren sie in Sekunden schnelle.





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

The Magical Quest™

Starring MICKEY MOUSE

Wer rettet Pluto?

Faßt Euch ein Herz und helft Mickey Mouse mit vereinten Kräften, Pluto aus den bösen Fängen Kater Karlos zu retten. Karlo, ein ruppiger Kater voller Flöhe und schlechter Manieren, hält Pluto in einem geheimen Versteck gefangen und lacht sich in die Pfoten.






Kater Karlos Königreich

Für alle Mickey Mouse und Walt Disney-Fans ist Magical Quest auf dem Super Nintendo Entertainment System nach wie vor die erste Wahl. Eine wunderschön gestaltete Graphik versetzt den Spieler in die geheimnisvolle Zeichentrick-Welt von Mickey Mouse, Pluto und dem übellaunigen Kater Karlo. (ak)

1. **Wipfel**
2. **Finsterer Wald**
3. **Feuer Grotte**
4. **Karlos Gipfel**
5. **Schneetal**
6. **Karlos Burg**



Welt 1: Über den Wipfeln

Und los geht's, Mickey! Kater Karlo hat Deinen besten Freund Pluto entführt. Die erste Stufe ist noch recht einfach, so daß man die verschiedenen Fähigkeiten Mickeys ausprobieren kann. Auf der Suche nach Pluto wird Mickey durch sechs geheimnisvolle Welten voller Überraschungen spazieren müssen.



Bis zu 10 Herz-Container

Die wichtigsten Dinge entlang des Weges sind Herzen und Herz-Container: Sie speichern Herzen und frischen Mickeys Lebensenergie wieder auf. Gleich am Anfang in der ersten Stufe kann Mickey einen Herz-Container erreichen, wenn er den Tomatenflug nach oben zu zwei Plattformen übt.






Versteckte Geschäfte

Zu einem versteckten Geschäft führt es Mickey, wenn er sich geschickt anstellt. Er sollte auf der Tomate nach unten reiten, kurz vor der Schlucht nach vorne auf den grauen Stein und von diesem auf die Baumwipfel springen. Von hier oben gelangt Mickey weiter rechts zu dem versteckten Warenhaus.




Mickey Tausendsassa

Mickey ist ein echter Verwandlungskünstler. Ganz zu Anfang besitzt er noch keine besonderen Fähigkeiten: Er kann durch die Gegend spazieren, springen und ab und an auf einer Tomate durch die Luft reiten. Später, in höheren Stufen, verwandelt er sich auf Kommando des Spielers in Mickey, den Magier, in Feuerwehr- und Bergsteiger-Mickey mit jeweils speziellen Fähigkeiten. Und aufgepaßt: Mickey ist schüchtern; er zieht sich hinter einem Vorhang um!




Welt 2: Finsterer Wald

In der zweiten Stufe von Magical Quest erhält Mickey ein schickes Kostüm nebst Turban und verwandelt sich das erste Mal – in die Gestalt eines Magiers.



Herz-Container

An dieser Stelle unter einem Baum findet Mickey goldene Steine, die er aus dem Weg räumen sollte. Dort wartet ein Herz-Container.





Versteckte Geschäfte

Einen versteckten Einkaufsladen findet Mickey, wenn er sich am Ausgang des hohlen Baumes nach unten links fallen läßt.





Mickey, der Magier

Mit seinem Magier-Kostüm kann Mickey (Y gedrückt halten für stärkeren Schuß) magische Flammen verschießen und in Flüssigkeiten tauchen. Es ist jederzeit möglich, zwischen seinen zwei Persönlichkeiten hin und her zu schalten – Er verwandelt sich auf Kommando in die gewünschte Gestalt.



Welt 3: Die Feuergrotte

Feuer überall! Ob das Mäuserich Mickey leiden mag? Zum Glück kann er sich in Feuerwehr-Mickey verwandeln und spritzt solange er Wasser hat.



Herz-Container

In der Stufe 3 – 3 kann Mickey unter Wasser links einen Herz-Container finden! Aber nicht vergessen, Mickey zum Tauchen sein Magier-Kostüm anzuziehen.





Einkaufsladen

Mickey muß die Steine mit dem Wasserstrahl so verschieben, daß er die goldenen Blöcke erreichen kann.





Feuerwehr-Mickey

Feuerwehr-Mickey kann mit seinem Schlauch Wasser verspritzen und so Feuer löschen, Blöcke verschieben und den Endgegner Heißehitzkopf aus dem Weg räumen.

Welt 4: Karlos Gipfel

In dieser Stufe vermag es Mickey Mouse, sich in einen Bergsteiger zu verwandeln. Er kann jetzt einen Enterhaken benutzen.



Herz-Container

Einen Herz-Container findet Mickey, wenn er sich in Stufe 4 – 2 in die zweite Schlucht fallen läßt und sich mit dem Enterhaken nach rechts hangelt!





Bergsteiger Mouse

Mickey kann mit seinem Enterhaken seine Reichweite erhöhen!



Einkaufsladen

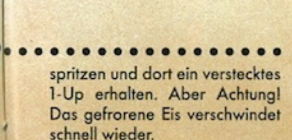
Einen versteckten Einkaufsladen erreicht Mickey, indem er in Stufe 4 – 1 nach der zweiten Schlucht auf das zweite Ei-Nest springt u. von dort nach unten links.

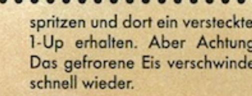




Welt 5: Das Schneetal

Jetzt wird's schlitterig! Mickey muß im Schneetal aufpassen, nicht vom rechten Weg abzukommen, denn der Boden ist äußerst glatt.





1-Up

Ausgehend von den sechseckigen Schneebällen in der Luft kann Mickey, wenn er schnell genug ist, einen Eisweg nach oben spritzen und dort ein verstecktes 1-Up erhalten. Aber Achtung! Das gefrorene Eis verschwindet schnell wieder.







Welt 6: Karlos Burg

Kater Karlo wird es langsam bange: Mickey ist auf dem Wege, Pluto aus dem Gefängnis zu befreien. Er ist schon ganz nahe.

Herz-Container

Unter dem Eingang zu Stufe 6 – 4 oben, vor dem falschen Eingang, ist ein Herz-Container erreichbar, wenn Mickey einen beweglichen Stein als Plattform nach links spritzt und von dort nach oben springt.







Geschäft

In der Stufe 6 – 1 sind unter Wasser (3. und 6. Möglichkeit nach unten) ein Platz mit Münzen und ein Einkaufsladen versteckt.





Bugs Bunny in Rabbit Rampage

Spaß, spaßer am spaßigsten wird es, wenn Bugs Bunny und seine Kumpels aus der Looney Tunes Welt richtig loslegen. Mit einer Grafik, die ihresgleichen sucht, präsentiert sich der berühmteste Hase der Zeichentrickwelt in seinem ersten Abenteuer auf dem Super Nintendo. Das wird eine totale Kaninchen Randale! (pn)

Nicht nur Möhren ...



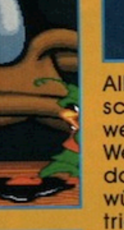
...machen das Hasenleben lebenswert! Auch die netten Zeitgenossen, mit denen sich Bugs Bunny täglich herumschlagen muß. Immer eine Möhre griffbereit, stürzt sich Bugs in die größte Kaninchen Randale aller Zeiten. Mal stellt er sich den einfältigen Jagdhunden im Wald, mal als Matador einem wütenden Stier. Natürlich fehlen in diesem Spiel der Randale auch die Erzrivalen des gewitzten Hasen nicht – Elmar Fudd, Yosemite Sam und all die anderen, die sich immer wieder die Zähne an dem cleveren Bugs Bunny ausbeißen. „Meiner einer weiß sich eben zu wehren, Verehrtester!"



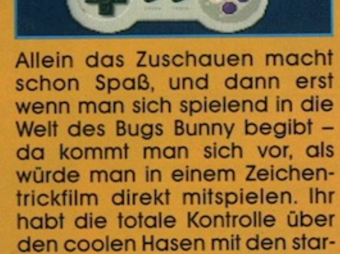
Wie im richtigen Leben

Nicht klein und unscheinbar bewegt sich Bugs Bunny in seinem ersten Super Nintendo Abenteuer, sondern schön groß, so daß man jedes Detail erkennen kann. Ganz so wie im richtigen Zeichentrickleben!











Wenn Bugs seinem Erzrivalen Daffy Duck gegenübersteht, kann er nur froh sein, daß Ihr die totale Kontrolle über seine Action habt.

Allein das Zuschauen macht schon Spaß, und dann erst wenn man sich spielend in die Welt des Bugs Bunny begibt – da kommt man sich vor, als würde man in einem Zeichentrickfilm direkt mitspielen. Ihr habt die totale Kontrolle über den coolen Hasen mit den starken Pfoten.



Eine faszinierende Grafik







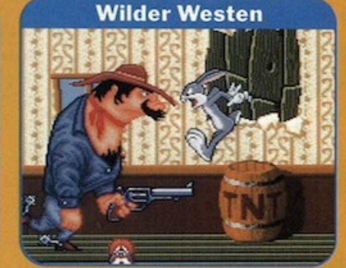
Jede Menge Action in der Looney Tunes-Welt

Die Programmierer haben bei der Kaninchen Randale von Bugs Bunny versucht, alle Möglichkeiten des Super Nintendo voll auszuschöpfen. Mit viel Liebe zum Detail wurden die Welten gestaltet, in denen der Hase sein Showtalent vorführt. Hier nur ein paar Beispiele, was Euch in dem Abenteuer mit Bugs so alles erwartet.

Winterwunderland



Wilder Westen



Waldesruhe



Beim Stierkampf



Im Ring



Im Dschungel

In anderen Dimensionen



Na, schon neugierig, wie es mit Bugs Bunny weitergeht? Wird er die Randale zu seinen Gunsten entscheiden können?

1994

1 JANUAR

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

MARIO&YOSHI

2 FEBRUAR



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

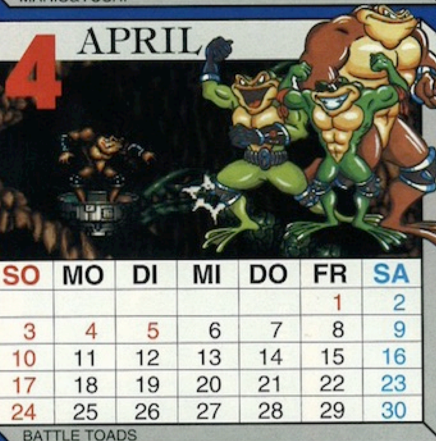
THE LOST VIKINGS

3 MÄRZ

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

KIRBY'S ADVENTURE

4 APRIL



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

BATTLE TOADS

5 MAI



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

METROID

6 JUNI



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

BUBSY

7 JULI



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

STREET FIGHTER II

8 AUGUST



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

STAR WING

9 SEPTEMBER

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MEGA MAN

10 OKTOBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

THE LEGEND OF ZELDA

11 NOVEMBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

PLOK

12 DEZEMBER



SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SUPER MARIO ALL STARS

C L U B

Nintendo®

Der erfolgreichste Videospielheld aller Zeiten!

Zu den beliebtesten aller Spiele gehören die, in denen Mario als Hauptdarsteller fungiert. Bisher sind bereits über zehn Spiele mit dem sympathischen Klempner in der Hauptrolle erschienen. Zu vier der umfangreichsten Spiele sind auch zwei Bücher erhältlich, „Super Mario Power", das die NES-Spiele Super Mario Bros. 1 – 3 ausführlich featured und „Super Mario World", das alle Geheimnisse des fantastischen Super-Nintendo Abenteuers lüftet. Neben detaillierten Levelbeschreibungen, vielen nützlichen Tips und Tricks und umfangreichen Karten enthalten beide Bücher noch jede Menge Informationen rund um Mario. Für den Mario-Fan also ein unerläßliches Nachschlagewerk.



Nintendo bringt Licht in das Dunkel

(mm) - Bei Videospielen ist guter Rat oft teuer. Und das in vielerlei Hinsicht. Der eine verzweifelt beim Spielen an schier unüberwindbaren, unfairen Stellen im Game, der andere kann sich erst gar nicht für ein Spiel entscheiden, da die Flut der Veröffentlichungen immer größer und unüberschaubarer wird. Es ist zum Verzweifeln... gäbe es da nicht in Großostheim bei Aschaffenburg ein sechsköpfiges Redaktionsteam, das dem Chaos und der Hilflosigkeit den Kampf angesagt hat und mit mehreren Publikationen Licht in das Dunkel der Videospielwelt bringt. Und das bereits seit zwei Jahren. Das jüngste Produkt haltet Ihr gerade in Händen, die aktuelle Ausgabe des Club Nintendo Magazins. Doch dies ist nur die Spitze des Eisberges. Echte Spiele-Power bieten die offiziellen Spieleberater von Nintendo. Sechs sind bereits erschienen, Nummer 7 und 8 folgen in Kürze.

Die System-Spieleberater

Jede Woche werden es mehr. Gemeint sind nicht nur Fans von Nintendo, die sich eines der drei Systeme zugelegt haben, sondern vielmehr die Spiele, die in einer schier endlosen Flut auf den Markt drängen. Ob es sich nun um das NES, den Game Boy oder das Super Nintendo handelt, ständig erscheinen neue Titel. Verständlich, daß man dabei leicht die Übersicht verliert und die Entscheidung oft schwer fällt, bei welchem Spiel sich die Anschaffung lohnen könnte. Dieser Misere schaffen die Spieleberater von Nintendo Abhilfe. Bisher ist für jedes der drei Nintendo Systeme ein Buch erschienen, wobei in Kürze ein zweiter Super Nintendo Spieleberater folgen wird. Alle Bücher sind randvoll mit Informationen, ausführlichen Vorstellungen, nützlichen Tips und Tricks und geben sogar hier und da einmal Paßwörter für besonders knifflige Spiele preis. Kurz und gut, ein unentbehrliches Nachschlagewerk für Einsteiger und Experten.



Mehr als nur eine Spielhilfe

Immer größerer Beliebtheit erfreuen sich Rollenspiele und Action-Adventures. Insbesondere dann, wenn sie einen deutschen Text besitzen und so brillant sind wie Zelda III – A Link To The Past. Auch in Punkto Komplexität und Umfang sind Spiele wie das eben genannte meist einsame Spitze. Das Spielgeschehen ist in eine komplizierte Handlung eingebettet und der Held muß während des Abenteuers mehrere knifflige Rätsel lösen, um seine Mission zu einem glücklichen Abschluß zu bringen, was nicht immer ganz einfach ist. Gerade im Falle Zelda III standen die Telefone der Nintendo Hotline nicht mehr still. Immer mehr Fragen warf das Ausnahmespiel auf. Was lag da näher, als all denen, die Link im Kampf treu zur Seite stehen, ein Buch zu bescheren, das auf jede Frage zum Thema Zelda III eine Antwort weiß. Unter anderem wird verraten, wo sich die 24 Herzteile befinden, wo sich die Feen verstecken, die Link seine Lebensenergie wiedergeben, wie sich die Endgegner leichter besiegen lassen und an welchem Ort sich welche Waffe verbirgt. Doch damit nicht genug. Das Buch führt auch ausführlich in die Legende von Hyrule ein und begleitet den Spieler mit seinem ausführlichen und fesselnden Erzählstil durch das gesamte Abenteuer. Als zusätzlichen Bonus gibt es noch Unmengen von Maps und Illustrationen, die dem Spieler das Land Hyrule noch realer erscheinen lassen und ihn noch tiefer in die Welt der Fantasie entführen. Alles in allem also mehr als nur eine Spielhilfe, sondern vielmehr ein Zelda-Lexikon, das sich kein Fan entgehen lassen sollte.

NINTENDO LEXIKON TEIL 2

Und weiter geht es mit dem zweiten und vorletzten Teil unseres lexikalischen Ausfluges in die verwirrende Welt der Bits & Bytes. Wenn Ihr noch spezielle Begriffe erklärt haben möchtet, schreibt uns eine kurze Postkarte, Stichwort: „LEXIKON". Ein Leser-Special wird dann bei genügender Nachfrage folgen. (ak)

Jump´n Run

Frei übersetzt steht es für Spring- und Hüpf-Spiele. Mario ist wohl der berühmteste Serienheld in Jump´n Run-Spielen. Mario machte den Begriff Jump´n Run weltweit zu einem Qualitäts-Begriff und verzauberte Millionen Menschen mit seinem unwiderstehlichen, tapsigen Charme.

Kollisionsabfrage

Eine der wichtigsten Einstellungen in einem Videospiel. Mit der Kollisionsabfrage legt der Spiele-Programmierer fest, wann ein Sprite ein anderes Sprite oder den Vordergrund berührt. Ist eine Kollisionsabfrage „gnädig gestimmt", können Spielfiguren leicht anstoßen, ohne gleich ein Leben abgezogen zu bekommen.

Konfiguration

Konfigurieren bedeutet soviel wie, anordnen, bestimmen, einstellen. Immer mehr Spiele bieten die komfortable Möglichkeit, die Controller-Belegung im Optionsmenü neu zu konfigurieren. Die Möglichkeit zum Konfigurieren bestimmter Einstellungen findet man entweder zu Anfang oder im Verlauf eines Spieles, wie zum Beispiel die Tasten-Konfiguration in Street Fighter.

MHz 50/60

Mit MHz für Mega-Herz wird die Taktfrequenz pro Sekunde bezeichnet, mit der bestimmte elektronische Signale bearbeitet und ausgegeben werden. So kann der Hauptprozessor des Super Nintendo mit 3.58, 2.68 und 1.79 MHz getaktet werden. Das Zahlenpaar 50/60 MHz bezieht sich meist auf die Zeilenfrequenz eines TV-Gerätes. In Deutschland liegt diese Frequenz bei 50 MHz, in den USA und Japan bei 60 MHz. Dies ist eine Erklärung, warum Import-Geräte nicht einfach an deutsche Fernseher angeschlossen werden können.

MHz/Prozessor

MHz ist die Abkürzung für Megaherz und bezeichnet keine neue Musikgruppe, sondern die Geschwindigkeit des Prozessors, wieviele Impulse er je Sekunde ausführen kann. Man kann die MHz-Zahl aber nicht zwischen unterschiedlichen Prozessoren vergleichen. Denn ähnlich einem Automotor, bei dem die PS-Zahl und nicht die Drehzahl die Leistung bestimmt, ist bei der Leistungsfähigkeit eines Prozessors die BIT-Zahl am wichtigsten.

Mode 7

Mit Mode 7 wird eine besondere Fähigkeit des Super Nintendo bezeichnet. Ein spezieller Chip ist für Mode 7 zuständig, und versetzt das Super Nintendo in die Lage, sogenannte ➔Playfields zu vergrößern, zu drehen und zu verkleinern. Ein imposantes Beispiel für Mode 7 ist der Endgegner Bowser bei Super Mario World. Dort ist der gesamte Endgegner ein Playfield, das sich vergrößert und verkleinert, so daß der Eindruck entsteht, Bowser würde aus dem Bildschirm auf den Spieler zufliegen.

NES

Abkürzung für Nintendo Entertainment System, das weltweit am häufigsten verkaufte Videospielsystem überhaupt. Unzählige geniale Spielprinzipien wurden auf dieser Konsole entwickelt. Auf der bewährten Grundlage des NES wurde das Super Nintendo Entertainment System entwickelt – sozusagen der große 16-Bit-Bruder zum NES.

NTSC

Mit NTSC wird eine weit verbreitete Fernsehnorm bezeichnet. Die Abkürzung steht für den TV-Standard des National Television Standards Committee. Diese Norm arbeitet mit 30 Bildern in der Sekunde und findet in Japan, Korea, Kanada, USA und Mexiko Verwendung.

Option

Option bedeutet Möglichkeit, und bietet im Optionsmenü vieler Spiele die Möglichkeit, bestimmte Einstellungen zu verändern ➔Konfiguration.

PAL

Diese Abkürzung steht für Phase Alternate Line, die Deutsche Fernsehnorm mit 25 Bildern in der Sekunde. Diese Norm findet auch in über 30 anderen Ländern Anwendung - überwiegend im europäischen Raum.

Pixel

Der Begriff Pixel steht für Pictures Element, also Bildelement. Ein Pixel ist somit das kleinste Bildelement auf dem Bildschirm. Dieser Begriff ist weit verbreitet und wird in verschiedenen Variationen verwendet. Beispielsweise gibt die Aussage, das Sprite ist sehr pixelig, an, daß die Spielfigur zu grob gezeichnet ist. Aber auch als Maßangabe wird der Begriff Pixel verwendet – so, wenn man sagt, „springe ein Pixel weiter nach links oder höher".

Playfield

Mit Playfiled wird eine Grafikebene eines Spieles bezeichnet, so zum Beispiel der Hintergrund eines Spieles. ➔Mode 7.

RAM/ROM

Diese weitverbreitete Abkürzung steht für „Random Access Memory". Man sagt umgangssprachlich auch Arbeitsspeicher dazu, da in diesen ➔Speicher Daten geschrieben und ausgelesen werden, während ein Programm abläuft. Man kann diesen Speicher mit dem menschlichen Kurzzeitgedächtnis vergleichen, in dem kurze Erinnerungen „aufbewahrt" werden, ohne für immer gespeichert zu werden; so zum Beispiel, wenn man sich kurz eine Telefonnummer merkt und sie nach dem Wählen sofort vergißt. Dies erklärt auch, warum alle Informationen im RAM verloren gehen, wenn der Strom der Videokonsole ausgeschaltet oder (eingeschränkt) ein ➔Reset ausgelöst wird. Denn das RAM braucht Strom, um arbeiten zu können. Soll eine Highscore-Liste oder ein Spielstand für länger gespeichert werden, muß in das Modul eine Batterie eingebaut sein, damit das spezielle Erinnerungs-RAM seine Informationen nicht vergißt. Eine andere Art von Speicher ist der ROM-Speicher. In diesen ROM-Speicher können nur einmal Daten geschrieben werden, man sagt auch „einbrennen" dazu. Danach kann von diesem Speicher nur noch gelesen werden – daher der Name ROM für englisch: „read only memory", also „Nur-lese Speicher".

Reset

Unter Reset versteht man die Aktion, einen Computer wieder in den Zustand zu versetzen, bevor ein Programm gestartet wurde. Einen Reset bezeichnet man auch als Warmstart, da der Strom nicht unterbrochen wird und bestimmte Informationen nicht unwiderruflich gelöscht werden. Wenn man einen Computer aus- und wieder einschaltet, macht man einen Kaltstart. Ein gutes Beispiel ist die Kampfstatistik in Street Fighter II. Will man während des Kampfes beispielsweise die Kontroller-Konfiguration im Optionsmenü ändern, kann man einen Reset auslösen und das Spiel startet neu, ohne daß die Kampfstatistik gelöscht wird.

Fortsetzung folgt

SYSTEM CHARTS

SUPER NINTENDO

Leser

Platz	Titel	Vormonat
1	ZELDA III	1
2	SUPER MARIO WORLD	2
3	SUPER MARIO KART	3
4	STREET FIGHTER II	4
5	SIM CITY	5
6	MARIO PAINT	7
7	STAR WING	–
8	TINY TOON ADVENTURES	–
9	F-ZERO	9
10	SUPER SOCCER	–

Profis

Platz	Titel	Vormonat
1	ZELDA III	1
2	SUPER MARIO WORLD	2
3	STAR WING	6
4	SUPER MARIO KART	4
5	THE MAGICAL QUEST	5
6	SUPER CASTLEVANIA	10
7	STREET FIGHTER II TURBO	3
8	TINY TOON ADVENTURES	–
9	SUPER GHOULS 'N GHOSTS	–
10	SIM CITY	7

GAME BOY

Leser

Platz	Titel	Vormonat
1	SUPER MARIO LAND 2	1
2	SUPER MARIO LAND	2
3	MEGA MAN	6
4	MEGA MAN II	3
5	TINY TOONS	8
6	MYSTIC QUEST	5
7	GARGOYLE'S QUEST	–
8	KIRBY'S DREAMLAND	7
9	TETRIS	9
10	F-1 RACE	–

Profis

Platz	Titel	Vormonat
1	SUPER MARIO LAND 2	1
2	SUPER MARIO LAND	4
3	KIRBY'S DREAMLAND	3
4	MYSTIC QUEST	2
5	DR. MARIO	10
6	KWIRK	–
7	DARKWING DUCK	–
8	ALLEYWAY	–
9	SNOOPY	–
10	TETRIS	9

NES

Leser

Platz	Titel	Vormonat
1	SUPER MARIO BROS. 3	1
2	THE LEGEND OF ZELDA	–
3	MEGA MAN 3	2
4	SUPER MARIO BROS. 2	3
5	MEGA MAN 4	4
6	SUPER MARIO BROS.	5
7	ADVENTURE OF LINK	–
8	CHIP & CHAP	–
9	MEGA MAN 2	8
10	TINY TOONS	–

Profis

Platz	Titel	Vormonat
1	SUPER MARIO BROS. 3	1
2	THE LEGEND OF ZELDA	3
3	KIRBY'S ADVENTURE	6
4	BUGS BUNNY	–
5	DYNABLASTER	–
6	MEGA MAN 4	8
7	CHIP & CHAP	–
8	ADVENTURE OF LINK	5
9	DR. MARIO	7
10	LITTLE NEMO	–

MEINE TOP 10

CLEMENS HAUG

An einem trüben Januartag hatte Clemens eine tolle Idee: „Ich mache selbst mal eine Nintendo Zeitschrift!" Sechs Monate harter Arbeit hat es gekostet, aber die Mühe hat sich gelohnt. 19 Seiten umfaßt das handgemachte kleine Kunstwerk und ist vollgestopft mit Tips und Tricks, Comics, Witzen und sogar mit zwei Postern. Und natürlich hat er da auch seine Top 10 untergebracht. Die viele Arbeit hat dem jungen Mann aus Hillerse so viel Spaß gemacht, daß er gleich die zweite Ausgabe seiner Zeitschrift in Angriff genommen hat. Die soll aber nicht ganz so dick werden, damit es schneller geht. In seinem Spanienurlaub hat der Nachwuchs-Zeitungsmacher etwas entdeckt, was ihm „echt gut" schmeckte: Super Mario-Cola, -Orangenlimo und -Zitronenlimo. Jetzt hofft er, daß er das köstliche Naß auch bald in der Heimat genießen kann.

1	SUPER MARIO LAND	6	KWIRK
2	SUPER MARIO LAND II	7	MICKEY'S DANGEROUS CHASE
3	TETRIS	8	F-1 RACE
4	TINY TOONS	9	PINBALL
5	DR. MARIO	10	GARGOYLE'S QUEST

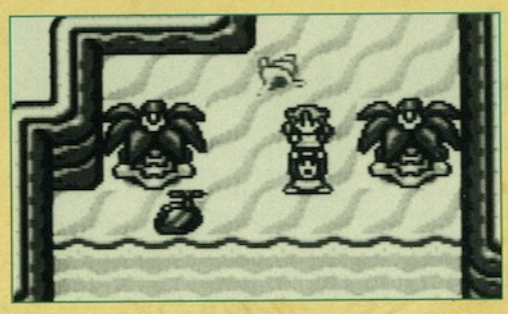


Nintendo präsentiert voller Stolz das umfangreichste Game Boy-Spiel, das je programmiert wurde. Durch die deutschen Bildschirmtexte ist ZELDA IV – LINK'S AWAKENING der wochenlange Abenteuerspaß für groß und klein. Wie schon auf dem Super Nintendo, besticht ZELDA durch knifflige Rätsel, wunderschöne Grafik und tolle Musik. Das Action-Adventure der Extraklasse. (cm)



Gefangen im eigenen Traum

Wir erinnern uns: Nachdem Link auf der geheimnisvollen Insel Cocolint gestrandet ist, erfährt er von den Bewohnern, daß die Insel eigentlich gar nicht wirklich existiert. Cocolint, sowie die Menschen und Tiere, seien nur ein Traum des „Windfisches", behauptet ein alter Uhu, dem Link auf der Insel begegnet. Für einen Traum wirkt das alles aber sehr realistisch! Und, wenn das ganze wirklich nur ein Traum ist, was hat Link hier zu suchen? Der Uhu erklärt ihm, daß man diesen Traum nur verlassen könne, wenn man den Windfisch mit einer Ballade, gespielt auf den acht Musikinstrumenten der Sirenen, weckt. Ob Traum oder nicht, jedenfalls ist die Lage auf der Insel sehr kritisch. Eine Unzahl von Monstern ist in derselben Nacht erschienen, in der Link auf der Insel Cocolint strandete. Link beschließt also, die acht Instrumente zu suchen, den Windfisch zu wecken und diesen Alptraum schnellstmöglich zu verlassen.



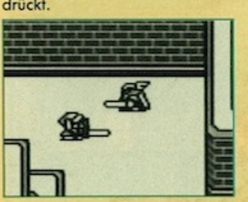
Spaziergang auf Cocolint

Die Suche nach den acht Musikinstrumenten der Sirenen ist eine Sache, der Kampf mit den Monstern eine andere. Da die Monster im Verlauf des Abenteuers immer stärker werden, genügt es nicht, nur nach den Instrumenten zu suchen. Link muß sein Waffenarsenal aufpowern, wichtige Gegenstände kaufen und einige Dinge mit den Dorfbewohnern tauschen. Es gibt viel zu tun!

Blocken & Angreifen



In ZELDA IV – LINK'S AWAKENING hat Link noch mehr Fähigkeiten, als im Super Nintendo-Abenteuer. Wenn Ihr den B-Knopf mit dem Schild belegt und den A-Knopf mit dem Schwert, könnt Ihr gleichzeitig blocken und angreifen, indem Ihr beide Knöpfe auf einmal drückt.



Rennen & Springen

Sobald Link Greifenfeder und Pegasusstiefel gefunden hat, kann er größere Erdlöcher und Schluchten mit einem Riesensprung überwinden. Einfach Anlauf nehmen und im richtigen Moment den Sprung-Knopf drücken!



Die Baumschule

Eines hat die Insel Cocolint mit Hyrule gemeinsam, die wundervolle Vegetation. In manchen Bäumen befinden sich Gegenstände, die herunterfallen, wenn Link gegen den Baum rennt.

Der Baum bei Marin und Tarins Haus

In Marin und Tarins Vorgarten befindet sich eine Eiche, die von einer kleinen Fee bewohnt wird. Um sie aus dem Baum zu locken, muß Link die Pflanze mit Wucht anrempeln.



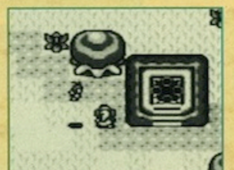
Ein Baum im Mövendorf

Aus dieser Baumkrone fällt eine Bombe, nachdem Link den Baum angerempelt hat. Das ist praktisch, falls Link gerade pleite ist und sich keine Bomben im Mövendorf kaufen kann.



Der Baum links vom Teleporter

Rechts vom Mövendorf befindet sich eine Teleporterstation mit einer Eiche. Auch hier hat sich eine kleine, süße Fee eingenistet, die Link bei Bedarf mit etwas Energie versorgt.



Gassi mit Struppi

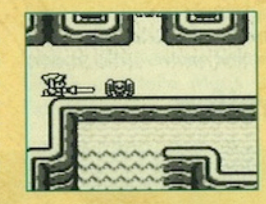
Nachdem Link Madame Miou-Mious Struppi aus den Fängen der Moblins befreit hat, hängt der Köter wie eine Klette an ihm. Mit Struppis Hilfe kann Link den Eingang zur Djinn Grotte passieren, aber Struppi kann noch mehr... Der Hund hat die einzigartige Fähigkeit, Zaubermuscheln zu riechen, die unter der Erde vergraben sind. Wenn er eine geortet hat, knurrt er: „Wuff! Grrraabbben!" So hat Link eine gute Chance zahlreiche Zaubermuscheln zu finden.

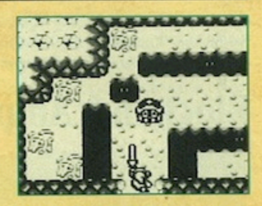


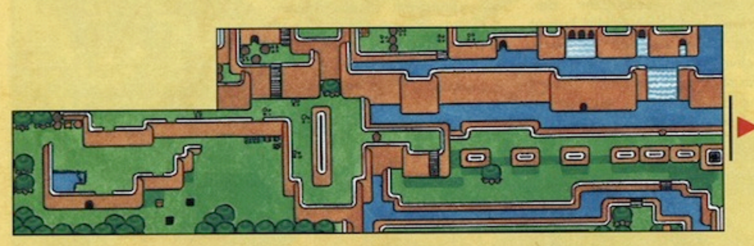


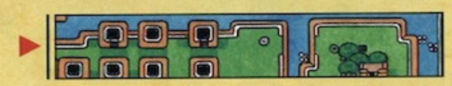
Eine Welt voller Musik

Nachdem Link in der Teufelsvilla (LEVEL 3) die Pegasusstiefel gefunden hat, kann er jetzt neue Gegenden auf Cocolint erforschen. Mit Pegasusstiefeln und Greifenfeder kann Link riesige Schluchten mit einem einzigen Sprung überqueren. Als nächstes steht ein Besuch im Traumschrein an, hier befindet sich die Flöte. Nicht weit vom Traumschrein wartet Marin und singt noch immer ihre „Ballade vom Windfisch". Begleitet sie mit der Flöte doch einfach und erlernt ihr Lieblingslied. Die „Ballade vom Windfisch" wird sich später als sehr wichtig erweisen.







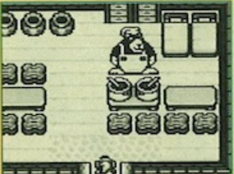


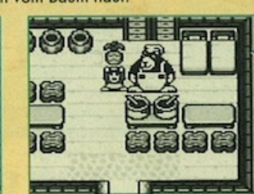
Das verliebte Walroß

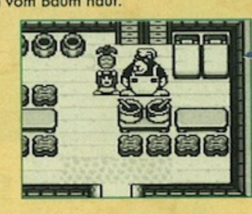
Ganz Cocolint ist betört von Marins Gesang, auch das alte Walroß am Strand. Es liegt dort schon seit Tagen, schläft und träumt von gemütlichen Kuschelsessions mit Marin. Es bewegt sich nicht von der Stelle und versperrt so den Weg zur Durstwüste, in der sich der Wunderschlüssel befindet. Vielleicht kann Marin es wecken…

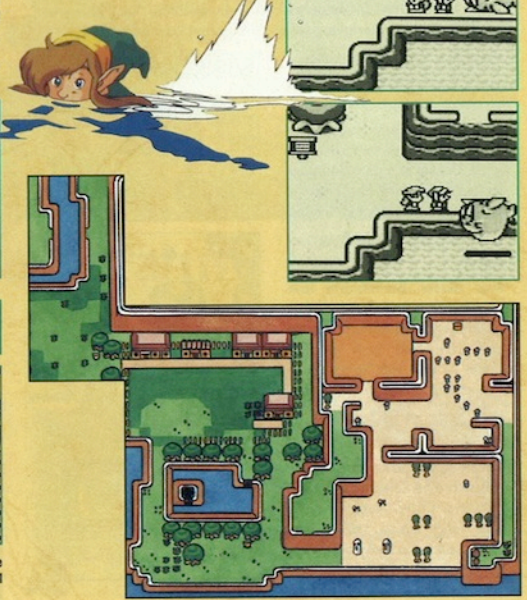
Bäreneintopf Rezept

Für seinen leckeren Eintopf fehlt dem Bären im Zoodorf nur noch eine Zutat – eine Honigwabe. Ganz in der Nähe vom Mövendorf steht Tarin vor einem Baum und versucht, eine solche herunterzubekommen. Gebt ihm den Stock, den Ihr von Kiki erhalten habt, damit er die Honigwabe für Euch vom Baum haut.



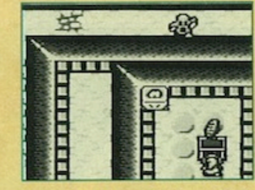






Der Traumschrein

Drei Dinge braucht Link, um die Flöte aus dem Traumschrein zu bekommen. 1. Den Krafthandschuh für die drei Steine vor der Eingangstür. 2. Die Pegasusstiefel, um bestimmte Steine im Inneren des Schreins zu überrennen. 3. Das Schwert, um sie niederzumachen. Irgendwann wird Link drei Musikstücke auf der Flöte beherrschen.



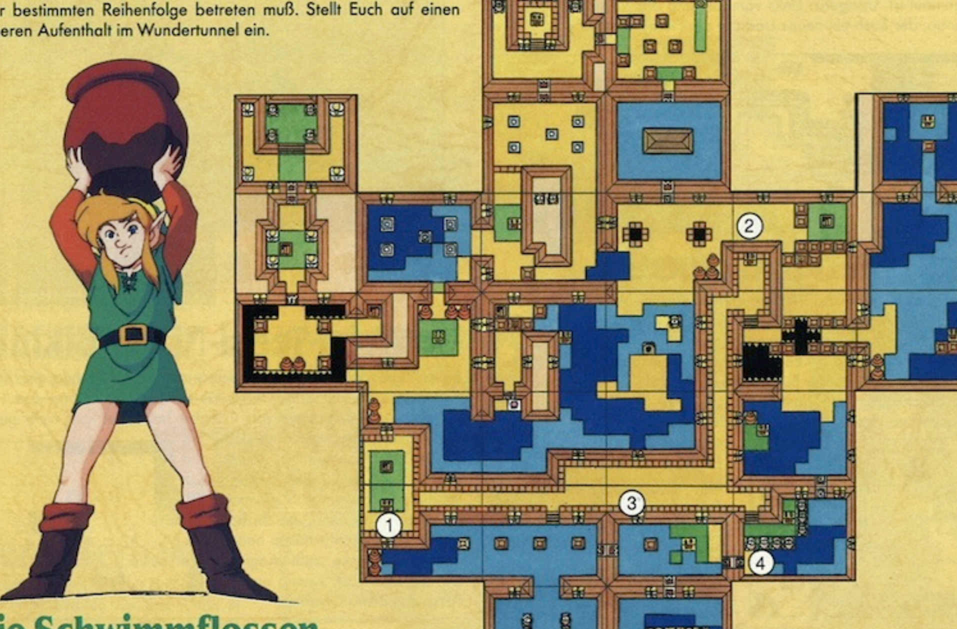
Da ist sie ja! Auf dieser Flöte lassen sich die schönsten Melodien spielen, wie zum Beispiel die „Ballade vom Windfisch".

Wunder Tunnel

Nach mühevoller Suche hat Link den Wunderschlüssel in der Durstwüste gefunden und den Eingang zum Wundertunnel geöffnet. Wenn „Nomen" wirklich „Omen" ist, dann erwarten den jungen Hyruler hier einige wundersame Dinge. Zunächst einmal stellt Link fest, daß es in diesem Tunnel einige unterirdische Seen gibt. Da er noch nicht schwimmen kann, liegt die Vermutung nahe, daß sich irgendwo in diesem Dungeon Schwimmflossen befinden. Besonders wunderlich ist das „Rätsel der blinkenden Steine", die Link in einer bestimmten Reihenfolge betreten muß. Stellt Euch auf einen längeren Aufenthalt im Wundertunnel ein.

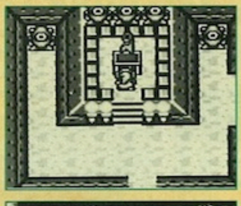
LEGENDE

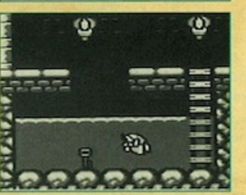
1. Großer Schlüssel
2. Karte
3. Kompaß
4. Steintafel



Die Schwimmflossen

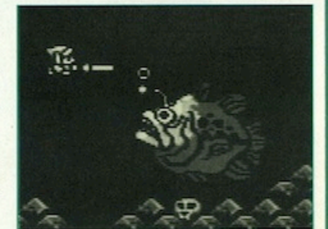
Nach dem Sieg über den Zwischengegner bekommt Link den Großen Schlüssel, mit dem sich die Truhe mit den Schwimmflossen öffnen läßt. Link erhält mit den Flossen eine weitere Fähigkeit, die ihm in den bevorstehenden Gefahren einen große Hilfe sein wird: Er kann tauchen! Das bietet seinem unbremsbaren Forscherdrang natürlich ungeahnte Möglichkeiten. Link ist ein erstaunlich guter Taucher und dringt dabei in Tiefen vor, die nie ein Bewohner der Insel Cocolint zuvor gesehen hat. Tief unten im Wundertunnel befindet sich das Planschbecken vom Piranhakiller.





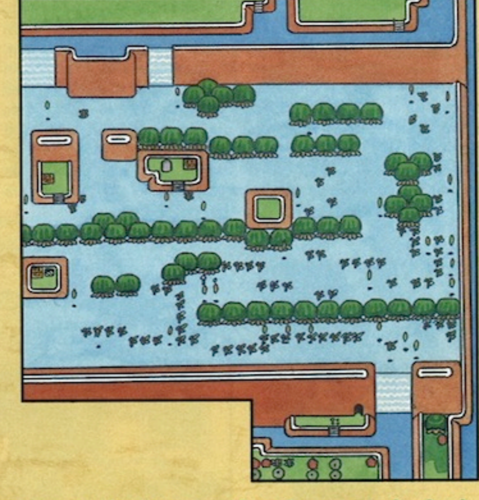
Der Piranhakiller

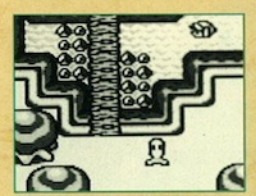
Der Piranhakiller ist harmloser, als sein Name zunächst vermuten läßt. Um seinen Attacken nach unten auszuweichen, sollte man gut tauchen können. Anschließend gibt es als Geschenk die Neptun Harfe.

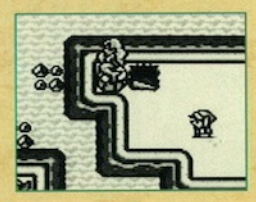


Gespenster, Fische und Bikinis

Durch die Schwimmflossen, die Link im Wundertunnel finden konnte, eröffnet sich ihm nun eine völlig neue Welt. Endlich kann Link die Flüsse und Buchten auf Cocolint erforschen. Aber zunächst gibt es da ein kleines Problem. Link wird von einem Gespenst verfolgt! Die Worte sind zwar nur sehr schwer zu verstehen, aber irgendetwas will das Gespenst Link mitteilen. Nachdem Link den Geist an das gewünschte Ziel gebracht hat, geht es weiter in die Zwergenbucht, wo Link eine junge Nixe kennenlernt, die ihren Bikini verloren hat. Das nächste Musikinstrument befindet sich in der Grotte, deren Eingang ein riesiges Fischmaul ist. Übrigens: Links vom Eingang des Wundertunnels lebt Manbo, der Euch ein neues Lied auf der Flöte beibringt.



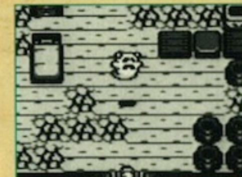




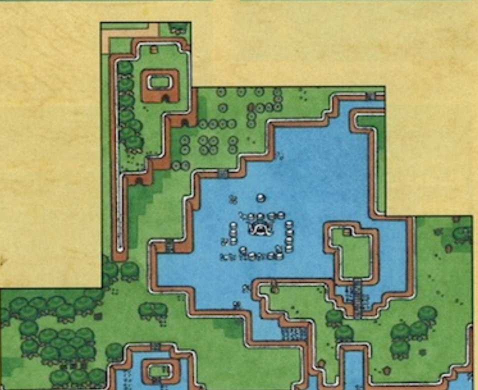
Das traurige Gespenst

Links vom Eingang des Wundertunnels lernt Ihr Manbo kennen, der Euch seinen Mambo beibringt. Mit diesem zweiten Lied auf der Flöte könnt Ihr Euch jederzeit an seinen Brunnen warpen. Gleich mal ausprobieren! Plötzlich verfolgt Euch ein trauriges Gespenst, das gerne sein ehemaliges Haus an der Bucht besuchen würde. Begleitet es dorthin und anschließend an das Grab links vom Friedhof. Hier ist das Gespenst zu Hause, hier fühlt es sich wohl.



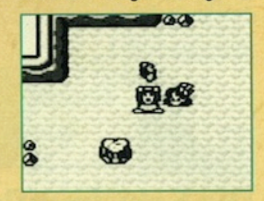






Der Trixi-Teeni-Nixen-Bikini

Bei einem Bad in der Zwergenbucht lernt Link Trixi kennen, eine etwas verschämte Meerjungfrau. Naja, sie hat ja guten Grund dazu! Die konservativen Bewohner von Cocolint haben es gar nicht gerne, wenn man „oben ohne" in der Bucht herumschwimmt. Eine große Welle hat ihr Bikini-Oberteil davongeschwemmt. Schwimmt mit dem Angelhaken, den Ihr für Oma Jajas Besen erhalten habt, unter die Brücke zum Angler. Der schenkt Euch seinen ersten Fang, das Bikini-Oberteil.

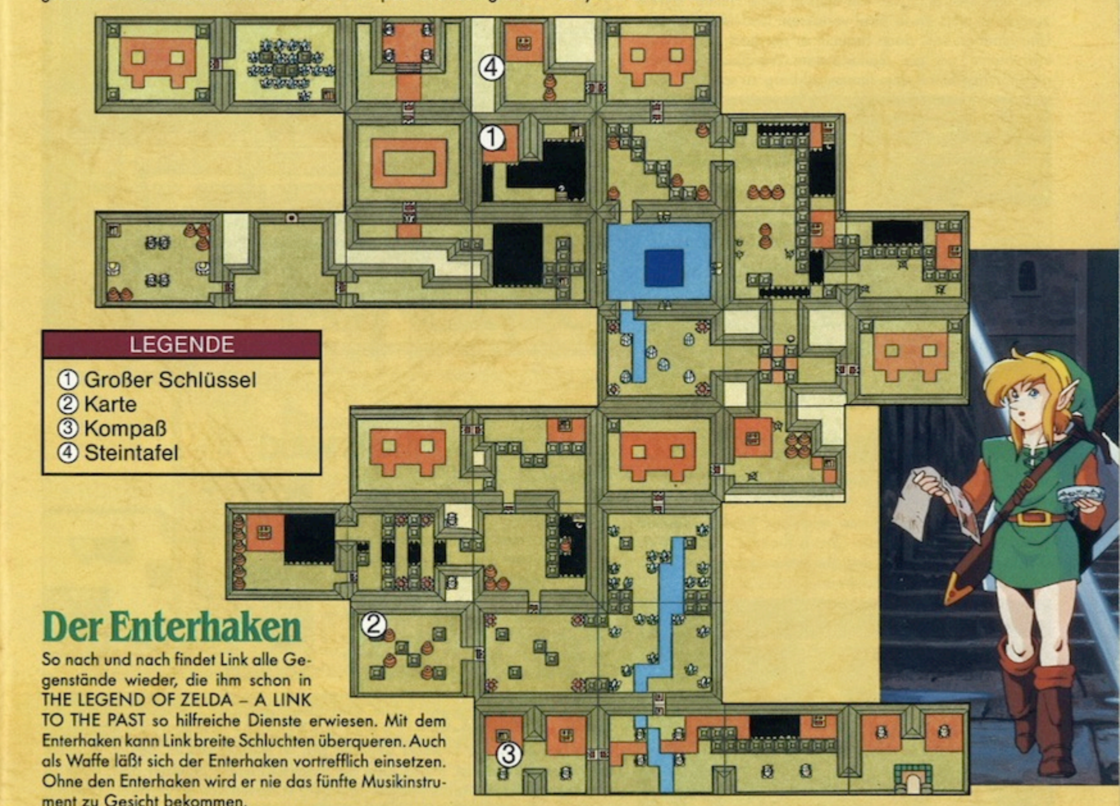


Das große Fischmaul

In der Mitte der Bucht befindet sich ein großes Fischmaul. Es ist der Eingang zum fünften Labyrinth. Das Rätsel, wie man in diesen Dungeon hineinkommt, ist schnell gelöst. Einfach den B-Knopf drücken und in das Fischmaul tauchen.

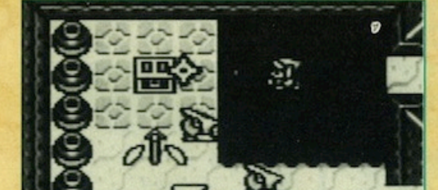
Fisch Maul

In das Fischmaul zu kommen, war gar nicht so schwierig. In dem riesigen Labyrinth wird sich Link vermutlich oft verlaufen, bis er die Karte gefunden hat. Die wichtigsten Gegenstände in dieser gefährlichen Grotte sind die Karte, der Kompaß und der große Schlüssel, der die Tür zum Verlieswächter öffnet. Auf der Karte unten könnt Ihr sehen, wo sich die wichtigsten Gegenstände befinden. So seid Ihr in der Lage, etwas weniger verwirrt dieses Fischmaul-Labyrinth zu erforschen.



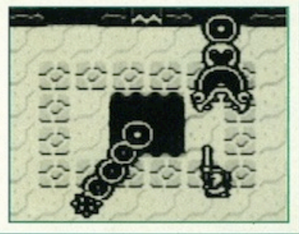
Der Enterhaken

So nach und nach findet Link alle Gegenstände wieder, die ihm schon in THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST so hilfreiche Dienste erwiesen. Mit dem Enterhaken kann Link breite Schluchten überqueren. Auch als Waffe läßt sich der Enterhaken vortrefflich einsetzen. Ohne den Enterhaken wird er nie das fünfte Musikinstrument zu Gesicht bekommen.



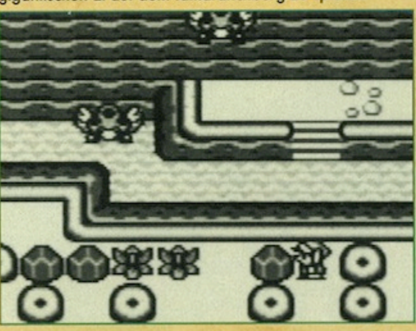
Die Schlangengrube

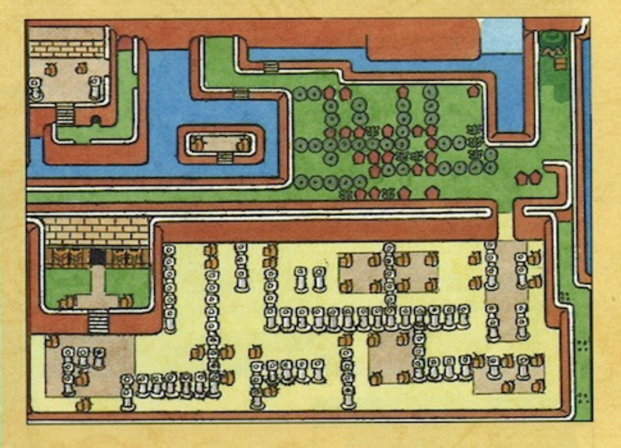
Bevor sich Link im Hinterzimmer das Korallenxylophon holen kann, muß er zunächst die moldormähnliche Kreatur in der Schlangengrube besiegen. Sobald die Schlange aus einer der Türen herauslugt, schnappt sich Link das Vieh mit dem Enterhaken. Anschließend gibt's ein paar Schwerthiebe auf den Schlangenkopf. Währenddessen immer der Feuerschranke ausweichen.



Auf den Spuren der Vergangenheit

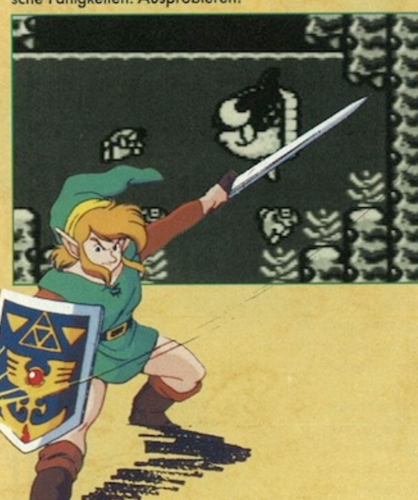
Noch immer kann sich Link nur schwer mit dem Gedanken anfreunden, daß das, was er auf dieser Insel erlebt, nur ein Traum sein soll. Ein Traum, den dieser seltsame „Windfisch" träumt! Die Menschen, die Monster, das alles wirkt so real. Und Marin? Link kann es einfach nicht glauben, aber wie dem auch sei – er muß in seine Heimat Hyrule zurück, er muß diese Insel verlassen. Und wenn er dem Uhu glauben soll, dann braucht er nur noch drei Musikinstrumente, um die „Ballade vom Windfisch" vor dem gigantischen Ei auf dem Tamaranchberg zu spielen.





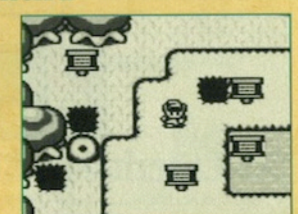
Das Geheimnis der Flöte

Auf Cocolint dreht sich alles um Musik! Zum Glück ist auch Link sehr musikalisch. Insgesamt wird Link in diesem Abenteuer drei Musikstücke erlernen: Marins „Ballade vom Windfisch", Manbos „Warp-Mambo" und Warts „Kröten-Rap". Jedes der drei Lieder hat besondere magische Fähigkeiten. Ausprobieren!



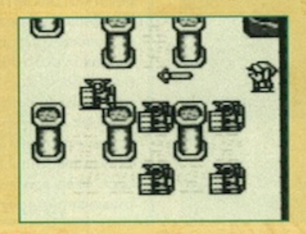
Link im Schilderwald

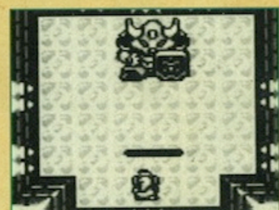
Als Vorlage zum „Schilderwald" dienten den Spieledesignern von LINK'S AWAKENING die japanischen Sozial- oder Arbeitsämter, in denen man oft von einem Büro ins andere geschickt wird, ohne jemals ans Ziel zu kommen. In LINK'S AWAKENING gibt es jedoch einen Trick, wie Ihr doch ans Ziel kommt. Befolgt genau (!) die Anweisungen der Schilder und Ihr werdet Warts Krötengrotte finden.



Die Ruinen

Das sechste Musikinstrument befindet sich im Maskentempel, der im Moment noch verschlossen ist. Wenn man der Eule und Ulrira glauben darf, dann ist der Schlüssel zum Maskentempel irgendwo in diesen Ruinen versteckt. Link entdeckt, nachdem er die Amosritter mit Pfeil und Bogen erlegt hat, einen alten Tempel. Drinnen befinden sich Wandmalereien mit einer Inschrift, die von den alten Tagen der Insel erzählt. Link erfährt ein weiteres Mal, was er tun muß, um diese Insel zu verlassen.



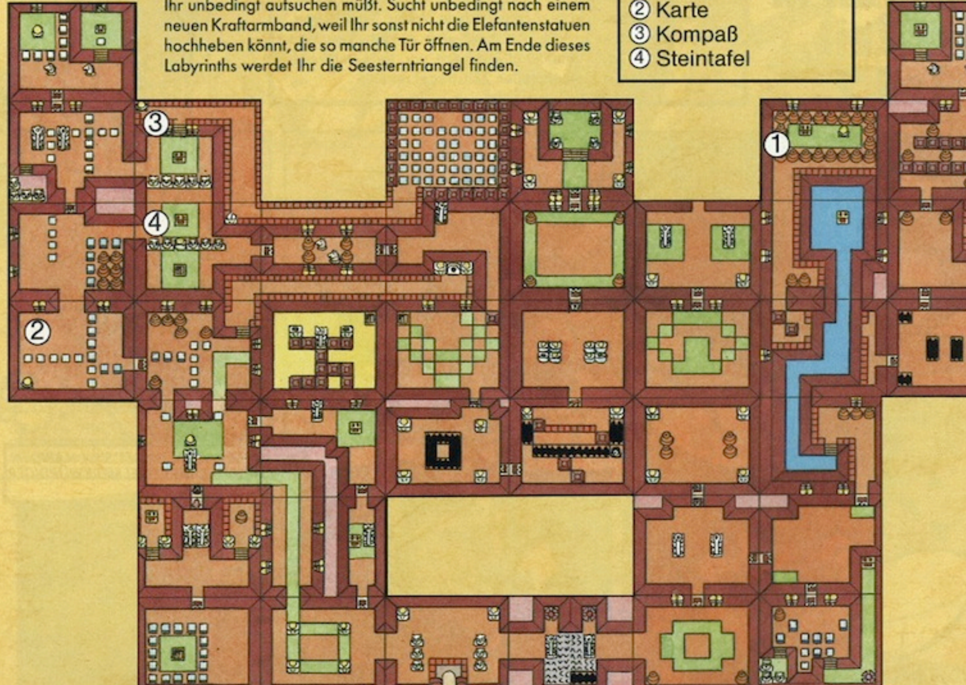


Masken Tempel

Mit etwas Phantasie erkennt man ein Gesicht, wenn man die Karte des Maskentempels genauer anschaut. Die Augen dieses Gesichts sind in diesem Fall zwei bestimmte Räume, die Ihr unbedingt aufsuchen müßt. Sucht unbedingt nach einem neuen Kraftarmband, weil Ihr sonst nicht die Elefantenstatuen hochheben könnt, die so manche Tür öffnen. Am Ende dieses Labyrinths werdet Ihr die Seesterntriangel finden.

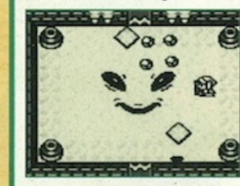
LEGENDE

1. Großer Schlüssel
2. Karte
3. Kompaß
4. Steintafel



Die Dämonenfratze

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es bis zum Endboss in Level 6 geschafft! Und weil Ihr jetzt eine kleine Erholungspause verdient habt, verraten wir Euch wie man die Dämonenfratze in Nullkommanichts unschädlich macht. Es ist ganz einfach! Stellt Euch mitten auf das Gesicht und legt ab und zu eine Bombe. Der Rest geht von alleine! Nachdem die Dämonenfratze besiegt ist, holt Ihr Euch die Seesterntriangel und verlaßt den Maskentempel wieder. Für den nächsten Dungeon sind einige Vorbereitungen zu treffen.





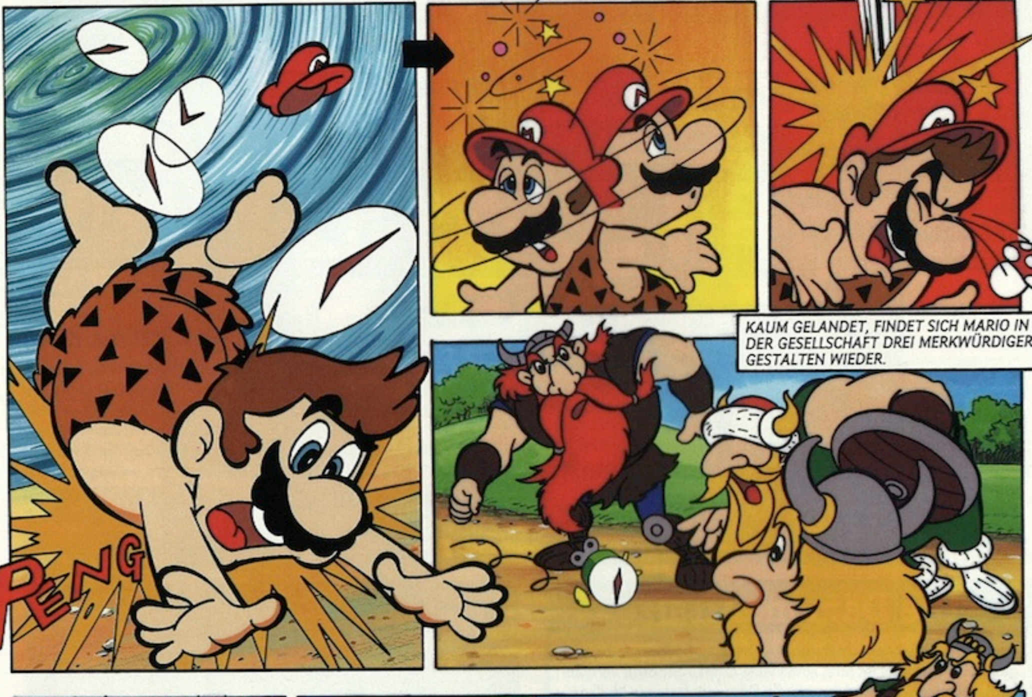
Link besitzt bereits sechs von acht Musikinstrumenten, mit denen er den Windfisch wecken kann. Ist der Windfisch erst einmal wach, dann ist auch der Traum zu Ende. Das bedeutet, daß alles um Link herum verschwinden wird. Die Insel, der Strand, Marin, Ulrira, der alte Uhu und natürlich auch die Monster. Letztere haben also ein berechtigtes Interesse, Link davon abzuhalten, den Windfisch zu wecken, da sie um ihre eigene Existenz bangen. Die Monster werden immer agressiver und Link muß sich neue Taktiken überlegen, wie er unbeschadet an ihnen vorbeikommt. Wird er das schaffen???

SUPER MARIO

Verloren in der Zeit, Teil 2

WAS BISHER GESCHAH

In der letzten Folge konnte der erstaunte Beobachter Zeuge eines ungeheuerlichen Vorganges werden: Der als Briefträger getarnte Dr. Wily überreichte Mario ein Päckchen mit einer heimtückischen Zeitmaschine. Mario wurde von einem Zeitstrom erfaßt und fand sich in der Steinzeit wieder. Nur mit Mühe konnte er sich vor den steinzeitlichen Gefahren in einen neuen Zeitstrudel retten…







ZU SPÄT!

SCHWUPS

NICHTSAHNEND HATTEN DIE WIKINGER DIE ZEITMASCHINE AKTIVIERT UND WAREN VOR MARIOS AUGEN VERSCHWUNDEN. DOCH ES [illegible] NOCH MEHR ZEUGEN…

OH-OH, DA WAREN MIR ABER DIE HÖHLEN-BABES LIEBER!

DIE WIKINGERFRAUEN SIND ENTSETZT, DASS MARIO IHRE STARKEN MÄNNER WEGGEZAUBERT HAT.

NA WARTE!

MARIO HAT'S ERWISCHT! DIE ZIERLICHEN WIKINGER-DAMEN VERSCHLEPPEN IHN.

MITTLERWEILE SIND DIE WIKINGER IM HERZEN VON NEW YORK GELANDET UND STAUNEN NICHT SCHLECHT ÜBER DIESE STINKENDEN BENZINKUTSCHEN.

BEI THOR! ICH STAUNE NICHT SCHLECHT! WO SIND WIR?

AUCH DIE LIEBENSWERTEN EINGEBORENEN NEW YORKS SIND EIN WENIG ÜBERRASCHT ÜBER DIE BESUCHER AUS EINER LÄNGST VERGANGENEN EPOCHE.

HEY BOYS! DIESE DEMONSTRATION IST NICHT ANGEMELDET!

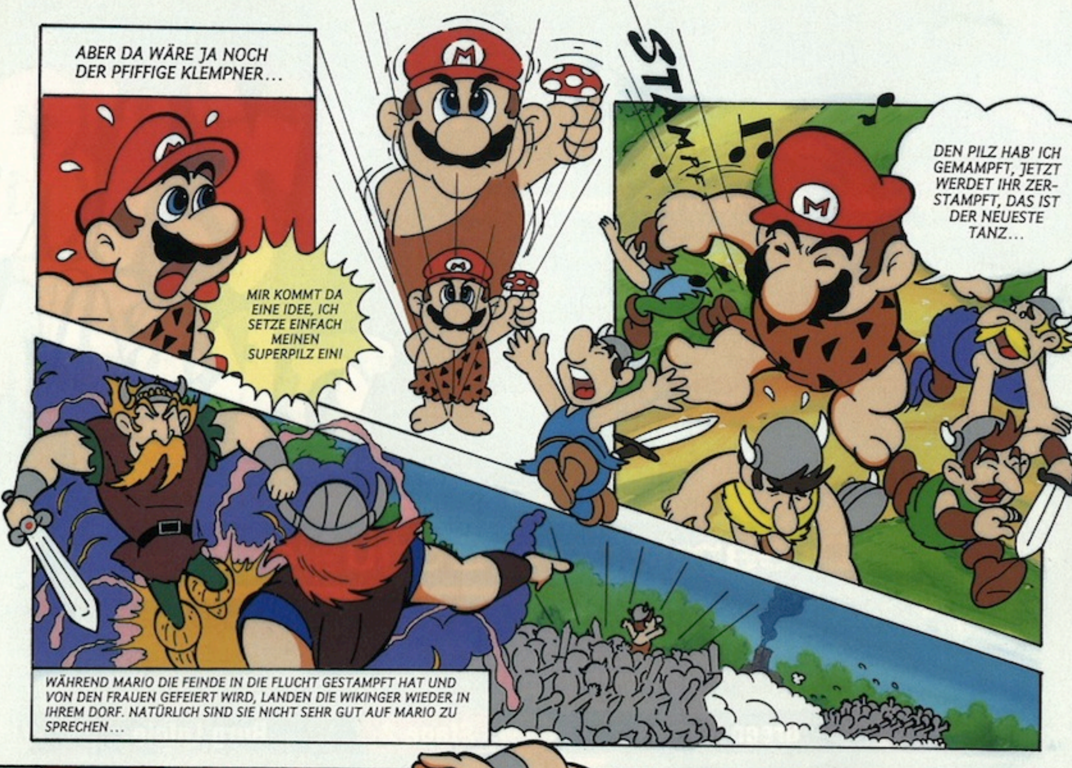
INZWISCHEN SCHUFTET MARIO ALS ERSATZWIKINGER FÜR DIE FRAUEN.

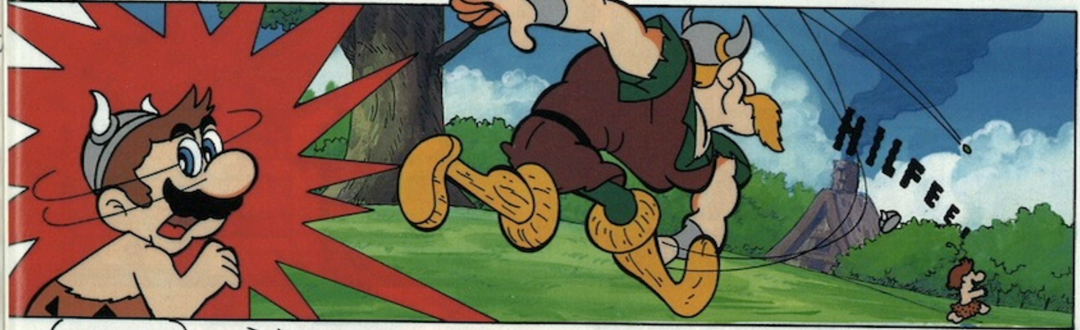
DIE DREI VERWIRRTEN WIKINGER MÜSSEN SICH MITTLERWEILE VOR GERICHT BEHAUPTEN. DER WECKER SOLL BESCHLAGNAHMT WERDEN…

DER WECKER IST BESCHLAGNAHMT!











Kirbys Dreamland

Der coole Knödel sucht nach den Glitzer-Sternen

Jede Luxuskarosse hat ihn. Wir haben ihn auch. Kirby, der wandelnde Airbag erobert die Herzen der Nintendo Fans im Sturm. Und das, so cool wie kaum ein anderer Nintendo Held. Er holt einfach tief Luft und . . . schwupp, schon ist es um den Gegner geschehen. Um Euch noch einmal den Variantenreichtum von Kirby's Dreamland zu präsentieren, hier ein Exklusiv-Feature der versteckten Boni und des Extra Games! (mm)





Dreamland = Bonusland

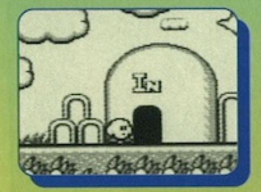
Es war unglaublich. König „Nickerchen" war mit seinen Horden der Finsternis in Dreamland eingefallen und hatte all die netten Glitzersterne entführt. „Ziemlich uncool", dachte sich Oberknödel Kirby und machte sich auf, dem Fettwanst einen gehörigen Tritt in den Allerwertesten zu verpassen. Denn ohne die Sterne, die alle Dreamländer in einen sorglosen Zustand versetzte, würde die ewige Langeweile in Dreamland einkehren. Und das sollte knödelnochmal nicht passieren. Um seine Mission erfolgreich durchzuführen, benötigt Kirby jeden Bonus, den er nur finden kann. Hau rein, Kirby!

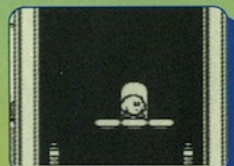
Stage 1 Green Greens

Na so was, in einem verlassenen Ameisenhügel am Anfang der Green Greens findet Kirby gleich zwei Flaschen von dem köstlichen Sasasaft. Pro Flasche erhält Kirby gleich zwei Energieeinheiten dazu. Na denn, Prost!

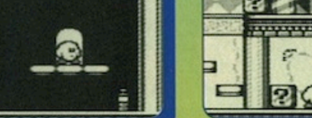
Stage 2 Burg Lololo

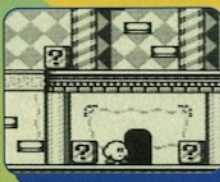
Im Burggraben der Burg Lololo wartet eine weitere Bonusflasche auf unseren Edelknödel. Er erreicht das Wasser, indem er nach der großen Halle den Eingang zwischen den beiden Fragezeichenblöcken wählt. Dieser führt direkt ins kühle Wasser.

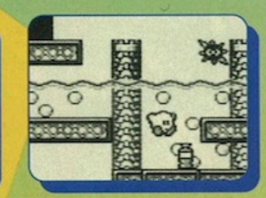










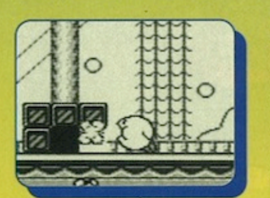


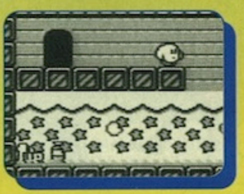
Stage 3 Schwimmende Inseln

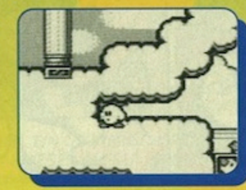
Bei den Schwimmenden Inseln verbirgt sich nicht nur eine Bonus-Flasche, sondern auch ein Extra-Leben. Die Suche lohnt sich also! Kirby findet den Raum mit den Gegenständen, wenn er einen von Blöcken versperrten Eingang freiinhaliert.

Stage 4 Bubbly Wolken

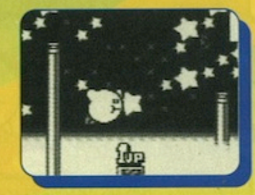
Ein weiteres 1-Up ist in den Bubbly Wolken verborgen und nicht einfach zu finden. Auf dem Foto seht Ihr die Stelle, an der der Airbag eindringen muß, um in die geheime Stage zu gelangen. Auf einer Säule findet er dann den Bonus.

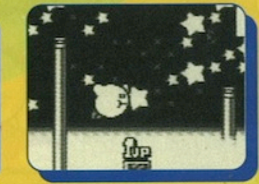






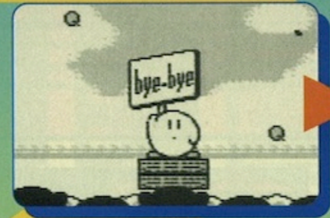






Kirbys Extra Game

Kirbys Dreamland bietet jedoch noch mehr. Neben den beschriebenen geheimnisvollen Bonusrunden befindet sich noch ein Extra-Game im Dreamland. Dieses offenbart sich Euch jedoch erst, wenn Ihr das normale Spiel durchgespielt habt und der Windbeutel Euch per Schild „Bye-bye" sagt. Das Extra-Game ist eine schwerere Ausgabe des normalen Spiels und präsentiert andere Gegner, variierte Spielabläufe und vor allem schwerere Endgegner.

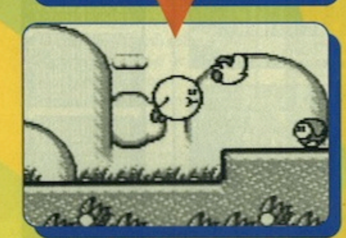




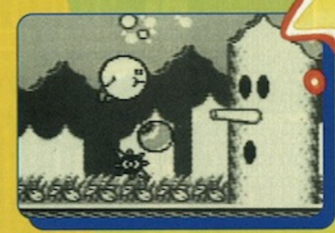
Auf ins Extra-Game!

Wie Ihr ins Extra-Game kommt, wird Euch nach dem regulären Durchspielen gesagt. Ihr müßt zum Titel-Screen zurückkehren und dort gleichzeitig oben, A und Select drücken. Die Worte Extra-Game erscheinen und Ihr könnt Kirby ein zweites Mal nach Dreamland schicken. Doch Vorsicht, dieser zweite Durchgang wird kein Spaziergang.





Hier seht Ihr die Unterschiede zwischen dem normalen Modus (oben) und dem Extra-Game (unten). Die Gegner sind wütend, daß Kirby schon wieder da ist.



Auch die Endgegner machen es Kirby nicht so einfach wie beim ersten Durchgang. Haben sie doch Ihre Taktik geändert und greifen plötzlich auf ganz andere Weise an.

Das Abenteuer geht weiter!



Rash hat es beinahe geschafft: Er ist entschlossen, der Dark Queen auf die manikürten Fingerchen zu trampeln, um seine Freunde zu befreien. Rash strotzt nur so vor Selbstbewußtsein. Nachdem, was er alles hinter sich hat, glaubt er jeder Gefahr trotzen zu können. (pn)

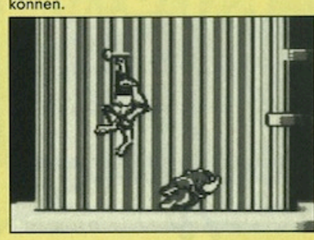


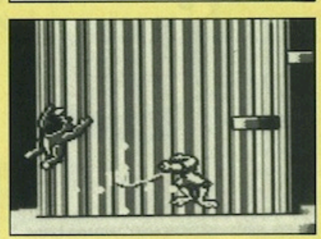
Der Turm der Dark Queen

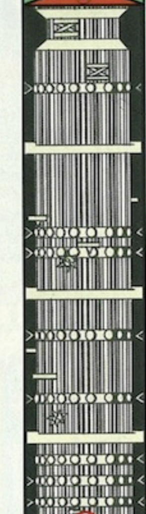
Während Rash den Turm nach und nach erklimmt, behaltet Ihr den Krötenhelden immer im Auge. Das heißt, scheinbar dreht sich der Turm, wenn Rash ihn umrundet. Dadurch ergibt sich ein etwas verwirrender 3-D-Effekt, der Euch schwer zu schaffen machen wird, wenn Ihr die Orientierung nicht verlieren wollt. Am besten ist, Ihr geht zusammen mit Rash ein Hindernis nach dem anderen an. Langfristige Strategien wären nur hinderlich.

1 Her mit der Fahnenstange

Sobald die Chancen günstig stehen, schubst Rash den aufdringlichen Hornhead vom Turm. Ist die Luft rein, reißt Rash die Fahnenstange aus ihrer Verankerung (Steuerkreuz nach unten), um ordentlich draufhauen zu können.

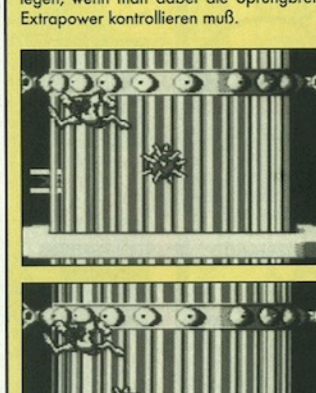






2 Dynamisch nach oben

Rash sollte nicht einfach loslegen, sobald er ein Sprungbrett sieht. Es ist nämlich gar nicht einfach, einen präzisen Sprung hinzulegen, wenn man dabei die Sprungbrett-Extrapower kontrollieren muß.





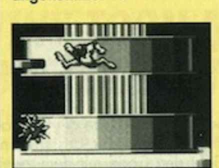
5 Heikel, heikel!

Die nächsten Plattformen drehen sich unabhängig voneinander. Das macht es für Rash nicht gerade einfacher, eine glückliche Landung zu schaffen, vor allem da er die Sprungbretter benutzen muß, um hinauf zu kommen.



4 Plattformen

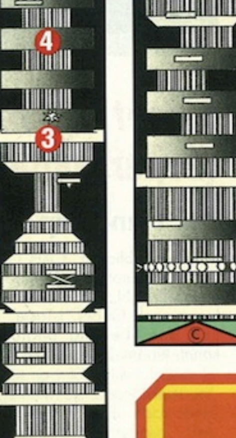
Und damit es für Rash noch ein bißchen unangenehmer wird: Hier noch ein paar rotierende Plattformen. Timing ist hier das A und O. Rash springt los, sobald die Plattform fast über seinem Kopf angekommen ist.



3 Ausgesprochen spießig!

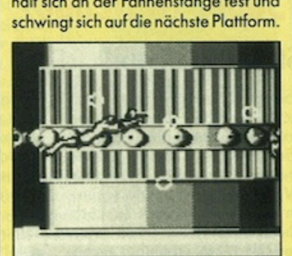
Mit rasender Geschwindigkeit flippt eine scharf gespickte Kugel hier um den Turm herum. Rash sollte wohl überlegen, wann er auf die nächste Plattform springt, damit er nicht die unwillkommene Bekanntschaft mit dem Stachelteil macht.





6 Nur mit Stock

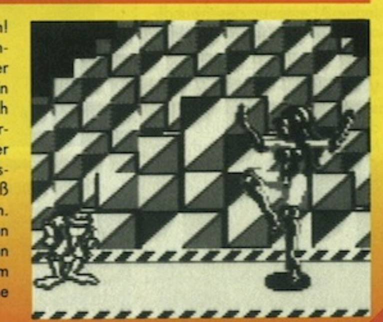
Zirkus-Qualitäten braucht ein zielstrebiger Kröterich, wenn er hier weiter nach oben klettern will. Rash springt hoch, hält sich an der Fahnenstange fest und schwingt sich auf die nächste Plattform.





Die Dark Queen

Na, das ist sie ja endlich! Rash mußte einiges durchstehen, doch nun steht er der Dark Queen Auge in Auge gegenüber. Hübsch ist sie ja, aber auch hinterhältig. Sie verfügt über eine ganze Reihe Angriffsmöglichkeiten. Rash muß schnell und wendig sein. Er darf sich auch nicht von ihrer Schönheit blenden lassen, sondern muß im richtigen Moment seine Fäuste sprechen lassen.



TIPS & TRICKS

Addams Family (Super Nintendo)

Streng geheim!

Familienoberhaupt Gomez kennt sich im Haus der Addams natürlich bestens aus. Doch Ihr könnt mit Ihm einen bisher unerforschten, sehr nützlichen Winkel des Hauses erforschen. Im Treppenhaus müßt Ihr Euch zuerst nach links unten wenden, dort, wo scheinbar nichts zu holen ist. Drückt nun auf dem Steuerkreuz nach oben, um eine verborgene Tür zu finden. Jetzt befindet Ihr Euch in einem kleinen Bonusraum. Flugs hoch in die erste Etage; dort drückt Ihr erneut auf der linken Seite das Steuerkreuz nach oben. Jetzt seid Ihr in einem neuen, streng geheimen Korridor, von dem zahlreiche Bonusräume abzweigen. Holt Euch unbedingt den fliegenden Hut – mit dessen Hilfe könnt Ihr dort mehr als 20 Leben sammeln! Dabei müßt Ihr aber besonders schnell sein: Nachdem Ihr Euch den Hut geschnappt habt, sofort raus aus dem Raum, in die nächste Tür oben rein und ohne Zögern nach oben fliegen, bevor die Kraft des Hutes verlischt.







SPIELERPROFIL

Moritz Schmitz

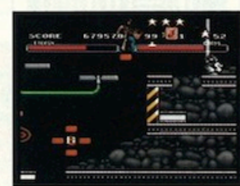


Eines steht schon einmal fest: Moritz ist Mega Man-Fan. Jedes Abenteuer des freundlichen Roboters auf dem NES und auf dem Game Boy hat der 11jährige durchgespielt. Wen wundert es da, daß bei seinen persönlichen Top 10 die ersten fünf Plätze von Mega Man belegt sind. Um sich fit zu halten für seinen Game Boy und das NES treibt der Nintendo-Fan aus Reinsfeld viel Sport: Tennis, Fußball, Schwimmen und Tischtennis füllen seine Freizeit aus, wenn ihn nicht gerade Videospiele oder die Schule beschäftigen. Seine Lieblingslektüre ist das Club Nintendo-Magazin: „Ein dickes Lob. Es wird immer besser!" Doch eine Sache ärgert ihn ein wenig – Moritz wartet seiner Meinung nach schon viel zu lange auf neue Mega Man-Abenteuer für Game Boy und NES. Langsam wird er ungeduldig.

Spider-Man X-Men (Super Nintendo)

Über hundert Extraleben

Für 100 Sterne in den Gambit-Levels bekommst Du bekanntlich ein Extraleben. Hier nun die Möglichkeit, über hundert Leben zu bekommen.
Du mußt Dich in der ersten Gambit Stage bis zum vierten grünen Orb vorkämpfen. Stelle Dich auf den unteren braunen Stein und schieße auf den rechten braunen Stein, bis er verschwindet. Jetzt springst Du über den grünen Orb nach rechts aus dem Bildschirm heraus und kehrst während des Sprunges zu Deiner Ausgangsposition zurück. Auf diese Weise kannst Du pro Sprung über vierzig Sterne sammeln. Das geht aber nur, solange Sterne am oberen Bildschirmrand sind. Auf diese Weise kannst Du pro Runde mindestens 10 Leben sammeln, bis Du von der großen, stacheligen Kugel eingeholt wirst.



Street Fighter II Turbo (Super Nintendo)

Der Handicap-Code

Mit der üblichen CAPCOM-Tastenkombination (Steuerkreuz nach UNTEN, R-Taste, Steuerkreuz nach OBEN, L-Taste, Y- und anschließend B-Knopf) könnt Ihr im 2-Spieler Modus bei beiden Fightern die Spezialattacken ein- oder ausschalten. Gebt den Code mit dem zweiten Controller während des Stage-Select-Screens ein!

BUBSY (Super Nintendo)

Paßwörter

Bubsy, der listige Luchs, hat sich zur Aufgabe gemacht, sämtliche Wollknäuel seiner Welt vor den Wollies zu retten. Diese wurden nämlich von den beiden Königinnen Poly und Ester (Zusammen ergibt das Polyester. Kein Wunder, daß die etwas gegen Baumwolle haben, oder?!?) geschickt, um sämtliche Wollvorräte für ihren Planeten Rayon sicherzustellen. Das wäre doch furchtbar. Stellt Euch nur einmal die kalten Winter vor! Doch sie haben die Rechnung ohne Bubsy gemacht. Für alle, die einmal in ein paar verschiedene Welten reinschauen möchten, verraten wir hier einige Paßwörter:

Level 4: MKBRLN
Level 7: STGRTN
Level 10: MSFCTS
Level 13: TGRTVN

Battletoads in Ragnaroks World (Game Boy)

Warp-Zonen

Die Mario-Experten unter Euch wissen, daß in seinen Abenteuern Abkürzungen existieren, durch die man Level überspringen kann. Und hier eine gute Nachricht für Krötenfans: Auch in diesem packenden Game Boy-Spiel existieren Warp-Zonen.
Die erste Abkürzung befindet sich gleich am Anfang des Spiels: Besiegt die ersten beiden Gegner so schnell wie möglich, lauft dann nach rechts und springt auf die erste erhöhte Plattform. Wart Ihr schnell genug, werdet Ihr zwei Level weiter befördert. Die zweite Warpzone könnt ihr im Turbo-Tunnel finden: Im 5. Abschnitt, in dem die Hindernisse ohne Ankündigung in das Bild rasen, befindet sich hinter der sechsten Mauer ein „Mega-Warp". Um diesen zu erreichen, müßt Ihr so knapp wie möglich an dieser Mauer vorbeifahren und gleich danach das Steuerkreuz nach unten drücken.





SPIELERPROFIL

Nils Thiermann



Der blonde Nils ist zehn Jahre alt, lebt in Lohne und hat eine Menge Hobbies: Fußball, Tischtennis und – versteht sich von selbst – Nintendo spielen. Sein Game Boy und er sind ein unschlagbares Team. Kein Spiel, das er sich in den letzten zwei Jahren gekauft hat, ist nicht mindestens einmal von ihm durchgespielt worden. Wie jeder Spieler, braucht Nils täglich neuen Input! Und wenn gerade kein Geld für ein neues Spiel vorhanden ist, dann leiht er sich eben eins von seinem besten Freund aus. Sein größter Stolz ist jedoch das nagelneue Super Nintendo Entertainment System, für das er immerhin schon zwei Spiele besitzt, SUPER MARIO WORLD und THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST. Sein nächstes Spiel wird SUPER MARIO ALL-STARS sein. Zum Schluß wollen wir uns noch einmal bei Nils für den netten Brief, den er uns geschickt hat, bedanken. Die gute Kritik hat uns sehr gefreut und die Verbesserungsvorschläge haben wir uns zu Herzen genommen.

TINY TOON ADVENTURES – BUSTER BUSTS LOOSE! (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Ich habe einen tollen Tip für Buster Bunny's Abenteuer auf dem Super Nintendo entdeckt. Wer einen zusätzlichen Herzcontainer mit Inhalt bekommen will, muß folgendes machen: Wenn Ihr im zweiten Level, dem Wilden Westen, zu den Strohballen kommt, müßt Ihr dort zuerst den Gegner besiegen. Stellt Euch nun auf die obersten Strohballen und wendet Euch dem Haus zu. Jetzt müßt Ihr nur noch lossprinten („dash"), gegen die rote Ziegelsteinmauer springen und an ihr nach oben auf das Dach rennen. Der Sprung ist zwar nicht einfach, allerdings werdet Ihr auf dem Dach belohnt. Viel Erfolg beim Weiterspielen!

Mario Schachtner, Rüdersdorf



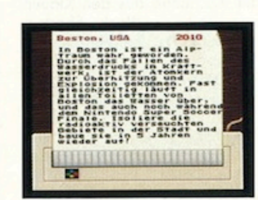


SIM CITY (Super Nintendo)

Hallo Ihr Bürgermeister!

Es gibt bei dem Schauplatz Boston eine Möglichkeit, die Umweltkatastrophe zu verhindern: Nachdem Du den Schauplatz ausgewählt hast und der Bildschirm mit dem Telefax erscheint, mußt Du die Tasten A und B betätigen und gedrückt halten. Wenn nun der Bildschirm auf das Spielgeschehen umschaltet, müßt Ihr Euch zum ersten Atomkraftwerk begeben. Laßt nun die A-Taste los und planiert mit dem Bulldozer das Kraftwerk. Haltet immer noch den B-Knopf gedrückt und betätigt wiederum die Taste A, um zum zweiten Kraftwerk zu fahren. Nachdem Ihr dieses Gebäude abgerissen habt, müßt Ihr bei dem dritten Kraftwerk auf die gleiche Art und Weise verfahren. Baut nun neue Kraftwerke wieder auf und der Supergau wird Boston verschonen.

Daniel Gunia, München





TIPS ■ TRICKS

BATTLETOADS in Battlemaniacs (Super Nintendo)

Fünf Leben und Continues mehr!

Bestimmt habt Ihr schon festgestellt, daß der Weg zur Dark Queen ein hartes Stück Arbeit bedeutet. Sie und ihr treuer Gefolgsmann Silas Volkmire haben sich immer wieder neue Gemeinheiten ausgedacht, um Rash und Pimble davon abzuhalten, ihren Anführer Zitz und dessen Freundin Michiko, zu befreien. Mit folgender Tastenkombination erhalten die beiden Helden fünf Leben und fünf Continues: Drückt im Titelbild gleichzeitig den A- und B-Knopf und das Steuerkreuz nach unten. Damit sollte es doch zu schaffen sein, der Dark Queen und ihren Schergen das Handwerk zu legen. Der Trick funktioniert übrigens auch auf dem Game Boy und dem NES. Und nun – ACTION!!

ANOTHER WORLD (Super Nintendo)

Paßwörter

Für all diejenigen von Euch, denen es Probleme bereitet, den Nuklearwissenschaftler Lester auf seinem abenteuerlichen Weg sicher durch die fremde Welt zu führen, verraten wir hier sämtliche Paßwörter des Spiels:

Level 1: LDKD
Level 2: HTDC
Level 3: CLLD
Level 4: LBKG
Level 5: XDDJ
Level 6: FXLC
Level 7: KRFK
Level 8: KLFB
Level 9: BFLX
Level 10: BRTD
Level 11: TFBB
Level 12: TXHF
Level 13: CKJL
Level 14: LFCK

Nun könnt Ihr unseren Helden endlich nach Hause geleiten. Viel Erfolg!

SUPER DOUBLE DRAGON (Super Nintendo)

Unbegrenzte Continues!

Die Legende geht weiter... Auch auf dem SUPER NINTENDO haben Billy Lee und sein Bruder Jimmy alle Hände (und Füße) voll zu tun. Der geheimnisvolle Duke hat die Polizistin Marianne, eine Freundin unserer beiden Helden, in seine Gewalt gebracht. Mit diesem Trick könnt Ihr Euch soviele „Credits" holen, wie Ihr wollt, um Marianne aus den Klauen von Duke's „Black Shadow Kriegern" zu befreien. Spielt solange im Ein- oder Zwei-Spielermodus, bis Ihr nur noch einen „Credit" habt. Nun drückt auf beiden Controllern gleichzeitig die Starttaste und Ihr erhaltet sieben Continues dazu. Diesen Trick könnt Ihr immer wieder anwenden.

CASTLEVANIA II – BELMONT'S REVENGE (Game Boy)

Lieber Club Nintendo!

Bei Castlevania II für den Game Boy habe ich einige starke Paßwörter herausgefunden: Für alle, denen 3 Leben zu Beginn nicht ausreichen, hier ein Paßwort, mit dem Ihr mit 10 Leben startet. Allerdings solltet Ihr beachten, daß Ihr bei einem Neueinstieg über ein Paßwort ganz regulär nur noch drei Leben besitzt: Kerze, Kerze, Herz, Herz. Das hitparadenverdächtige Soundmenü wählt Ihr mit diesem Paßwort an: Herz, Herz, Herz, Herz. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Lars Oliver Hansen, Karlsruhe

BART'S NIGHTMARE (Super Nintendo)

Hallo Nintendo-Club!

Ich habe bei „Bart's Nightmare" einen tollen Trick herausgefunden, wie man schnell zu einem weiteren Aufgabenblatt kommt.
Wenn Ihr auf der Straße von Springfield seid, müßt Ihr zuerst die Oma suchen. Sobald Ihr sie seht, müßt Ihr eine Kaugummiblase direkt auf ihren Kopf lenken. Die Blase zerplatzt nun und Oma sucht das Weite. Bleibt eine Weile stehen und das gesuchte Aufgabenblatt erscheint. Da dieser Trick allerdings nur einmal funktioniert, ist es ratsam, ihn im späteren Verlauf des Spiels einzusetzen, weil man hier länger auf die Blätter warten muß.

Steffen Simonet, Kirschfurt

SPIELERPROFIL

Sabine Rudolph



Vor kurzem hatten wir bei uns in der Redaktion einen sehr netten Besuch! Die elfjährige Sabine Rudolph aus Dreieich kam für einen Nachmittag bei Nintendo vorbei, um die Redakteure des Club Magazines näher kennenzulernen, um sich vom ordnungsgemäßen Zustand der Redaktionsräume überzeugen zu können. Die begeisterte Videospielerin (Game Boy und Super Nintendo) stürzte sich als erstes auf das neue STREET FIGHTER II TURBO und forderte Redakteur Marcus Menold zu einem Match heraus (der bedauernswerte hat noch heute blaue Flecken). Anschließend konnte sie einen Blick auf das brandneue ALADDIN von Walt Disney werfen und war von da an kaum noch vom Super Nintendo wegzukriegen. Kein Wunder, denn Sabine mag nicht nur Pferde und Nintendo-Spiele, sondern auch Disney-Filme. Ihr Berufswunsch steht auch schon fest: Sie will Pferdewirtin werden, denn Pferde sind ihre große Liebe.

SPIELERPROFIL

Jörg Gronowski



Tagtäglich erreichen uns Zuschriften von begeisterten Lesern, die gerne beim Nintendo Club Magazin mitmachen würden. Auch Jörg Gronowski aus Bochum ist solch ein angehender Redakteur. Das Magazin, so schreibt er uns in seinem Brief, gefalle ihm sehr gut, obwohl er mit seinen 16 Jahren ja schon zu den älteren Lesern gehört. Wenn er nicht gerade das Club Magazin liest, spielt er am liebsten eines seiner 28 Super Nintendo- oder 34 NES-Spiele. Sein großer Traum ist es, Videospiel-Champion zu werden und nach Japan oder in die USA zu reisen. Zum 25. Geburtstag von „Raumschiff Enterprise" hat die beliebte TV-Serie einen neuen Fan bekommen. Jörg Gronowski kennt sämtliche alten Folgen der Kultserie! Wenn er jetzt auch noch ein Autogramm von seinem Idol Hulk Hogan bekäme, dann wäre Jörg vermutlich der glücklichste Mensch auf der Welt. Wir wünschen ihm viel Glück und schicken ihm als Trost ein Autogramm von Super Mario.

STARWING (Super Nintendo)

Liebes Nintendo-Team!

Ich habe herausgefunden, daß es im Continue-Bildschirm eine kleine Spielerei zu entdecken gibt: Wenn Fox McCloud Euch fragt, ob Ihr weiterspielen möchtet, dürft Ihr nicht gleich die Start-Taste betätigen, sondern probiert doch einfach mal folgende Knöpfe aus:
Taste X: Arwing wird angehalten
Taste R: Arwing wird verkleinert
Taste L: Arwing wird vergrößert
Taste A: Arwing wird verzerrt
Steuerkreuz: Arwing bewegen
Mit dem Steuerkreuz des zweiten Controllers könnt Ihr übrigens mehrere Gegner und verschiedene Gegenstände auswählen.

Raoul Vogg, Neckarsulm

B.O.B. (Super Nintendo)

Maximale Waffen und mehr ...

Ihr kennt die Story: Bob war auf dem Weg zu einem Rendezvous mit einer schönen Lady; doch auf dem Weg erlitt sein Fahrzeug durch eine kleine Unachtsamkeit leider einen totalen Totalschaden. Nun muß er versuchen, sich zu Fuß zu seiner Verabredung durchzuschlagen. Leichter gesagt als getan – warten doch entlang dieses Weges mannigfaltige Gefahren auf unseren Helden. Hier nun ein kleiner Tip für alle B.O.B.-Freunde: Wählt zu Beginn des Spieles CONTINUE und gebt folgenden Code ein: 1 9 6 4 2 0. Wenn Ihr jetzt START drückt, meckert Euch das Super Nintendo mit: „Invalid Password" an. Laßt Euch aber nicht beirren und wartet, bis dieser Bildschirm verschwindet. Bewegt anschließend Bobs Arm auf NEW GAME und drückt START. Jetzt stehen Euch bei Waffen und Fernsteuerung die maximale Anzahl zur Verfügung.

LOONEY TUNES – ROAD RUNNER (Super Nintendo)

75 Extraleben!

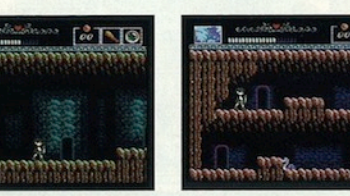
Wie Ihr sicherlich schon längst wißt, läßt sich der Oberfiesling Wile E. Coyote immer neue Gemeinheiten einfallen, um sich sein Abendessen zu sichern. Doch er hat seine Rechnung ohne Road Runner gemacht, der ebenfalls einen Trick auf Lager hat: Im Titelbild müßt Ihr das Steuerkreuz nach links drücken und zusätzlich die Tasten Select, R, Y und Start gedrückt halten (etwas für Fingerakrobaten). Wenn nun die Worte „Zippity Splat" erscheinen, muß man die Taste X betätigen und gedrückt halten. Sobald das Spiel beginnt, startet Ihr nun mit 75 Leben und habt bessere Chancen, die hinterhältigen Fallen des Koyoten zu überstehen. Eine große Hilfe, Euer Abenteuer erfolgreich zu meistern - Beep! Beep!

Der Klassik-Tip: The Battle of Olympus (NES)

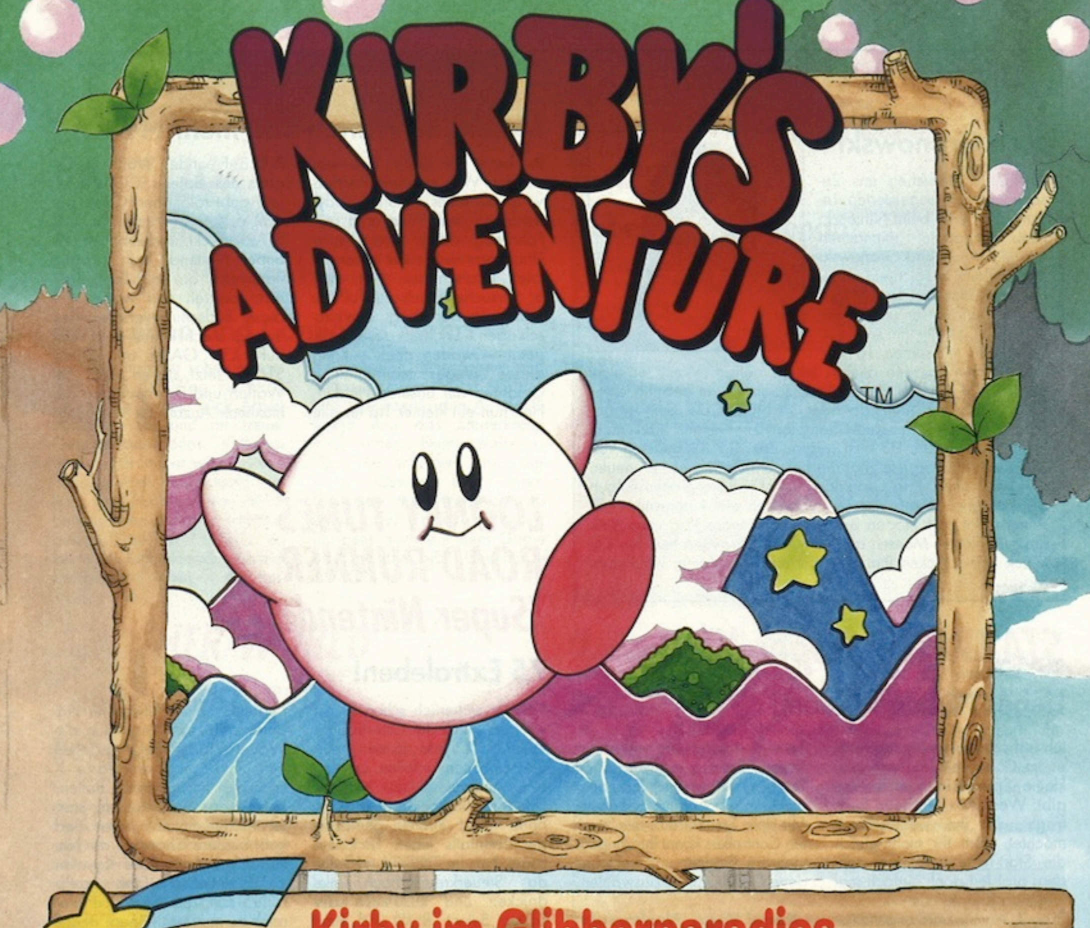
Das erste Fragment der Liebe

Seit seinem Erscheinen ist „The Battle of Olympus" ein absoluter Renner für das NES und wird auch noch heute immer wieder gerne gespielt, wie uns Eure regen Zuschriften beweisen. Für alle alten und neuen Battle of Olympus-Fans zeigen wir heute den ultimativen Klassik-Tip. Es geht um die schwierige Frage, wie das erste Fragment der Liebe gefunden werden kann. Begebt Euch zu diesem Zweck in das gefährliche Gebiet von Argolis und geht durch die erste Höhle auf der rechten Seite. Stellt Euch nun, wie auf dem Foto zu sehen ist, genau zwischen die beiden ersten Eingänge und benutzt das Auge der Gräa. Nun erscheint ein verborgener Eingang in der Mitte. Geht durch diese Höhle und begebt Euch springend ganz nach links oben zu einem Eingang. Wenn Ihr jetzt durch diese Höhle geht, wartet das erste Fragment der Liebe schon auf Euch.



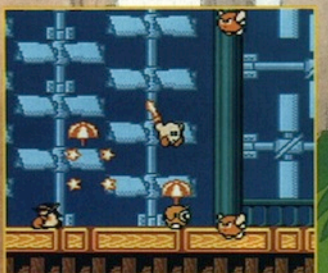






Kirby im Glibberparadies

Wenn die Menschenkinder schlafen gehen, dann wird es im Traumland hektisch. Jeder Traumländer ist für ein bestimmtes Kind zuständig und hat dafür zu sorgen, daß es die wundervollsten Träume träumt. Doch was, wenn die Traumländer plötzlich ihre magische Kraft verlieren und keine schönen Träume mehr erzeugen können? Was, wenn die Kinder auf der Erde plötzlich von schrecklichen Alpträumen heimgesucht werden? – Dann ist die Zeit für Kirby gekommen, den Erretter, den Traumprinzen, den Edelknödel. (cm)





NES

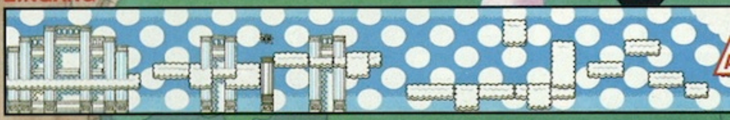
Welt 4



1. Tür

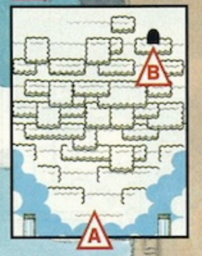
Wölkchenweich schubbert sich Kirby in die himmlische Region des Glibberparadieses. Aber – wenn das hier das Paradies sein soll, wie sieht dann erst die Hölle aus? Überall hat der gräßliche Alptraum seine Spuren hinterlassen. Wenn Kirby nicht acht gibt, fällt er von den Wolken.

EINGANG





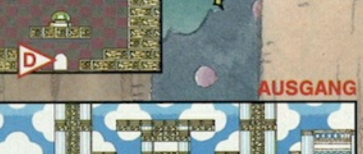




Die Schaltzentrale

Bevor sich Kirby durch das Steingitter nach rechts durchsaugt, sollte er sich vergewissern, daß er keinen versteckten Bonus-Eingang übersehen hat. Da ist nämlich einer!





AUSGANG



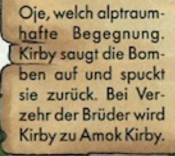
2. Tür

Wo Wölkchen sind, da ist meistens auch ein zauberhaftes Luftschloß. Und wo ein Luftschloß ist, da sind manchmal auch Alpträume. Wo jedoch Alpträume sind, da darf einer nicht fehlen. Kirby, der Edelknödel, ist gekommen, das Böse zu besiegen.



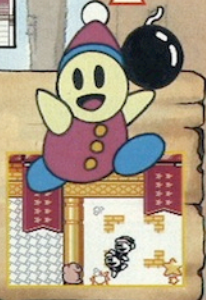
EINGANG

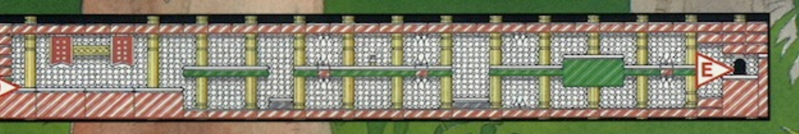




Die Amok Brüder

Oje, welch alptraumhafte Begegnung. Kirby saugt die Bomben auf und spuckt sie zurück. Bei Verzehr der Brüder wird Kirby zu Amok Kirby.





3. Tür

König Nickerchens Zeppelinarmee bewegt sich erhaben unter dem Himmelszelt, doch auch hier haben sich die abscheulichen Alptraumkreaturen breit gemacht. Das Schlimmste ist jedoch die starke Luftströmung.

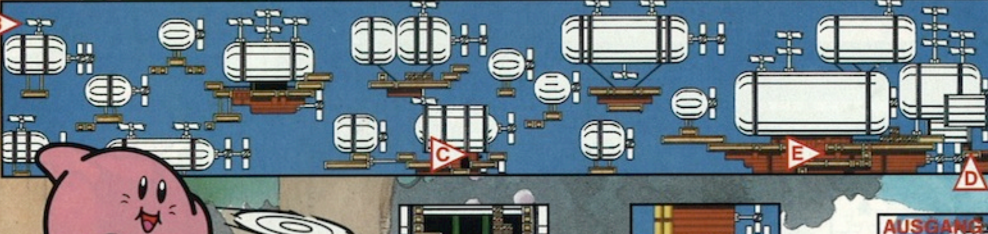


Die Knödelkanone

Gleich am Anfang entdeckt Kirby einen feuerspeienden Schnurzelpurz. Gleich aufsaugen, denn das Feuerspeien könnte sich bei der Kanonenzündschnur etwas weiter rechts als sehr nützlich erweisen.



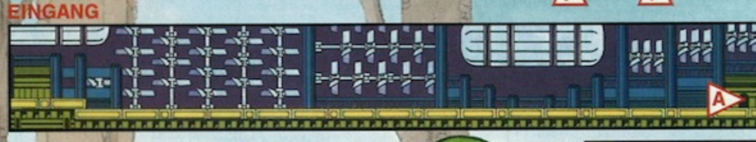






4. Tür

Alpträume haben die Angewohnheit, sich in geheimnisvollen Labyrinthen zu verschanzen. Sie warten nur darauf, daß sich dorthin eine Pappnase verirrt, die sie ein wenig tollschocken können. Vermutlich aus diesem Grund entschließt sich Kirby dazu, einen Reifenschnösel auszusaugen und das Labyrinth superschnell als Autoreifen zu durchqueren.



Unterwassersumo

Schnell noch ein Kämpfchen mit dem flitzigen Unterwassersumo. Man gönnt sich ja sonst nichts! Man muß nur im richtigen Moment ausweichen.

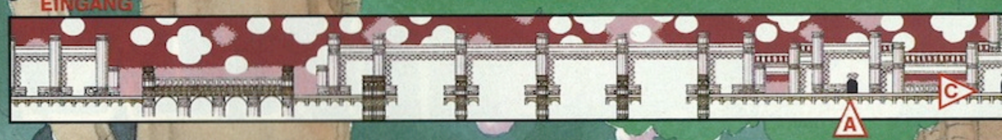


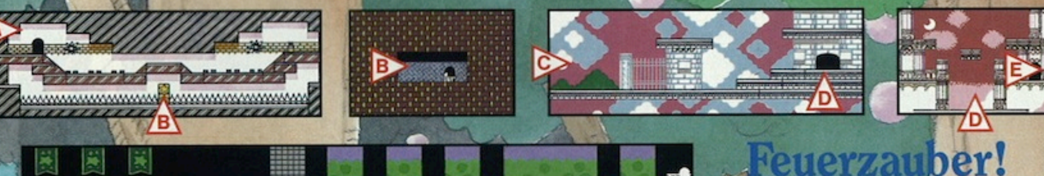


5. Tür

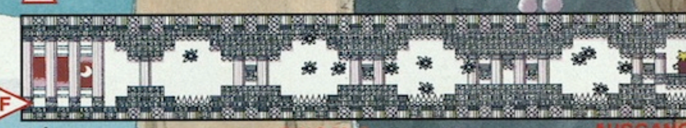
Kirby ist sich nicht mehr ganz sicher, ob er sich wirklich noch im geliebten Traumland befindet, oder vielleicht doch schon im Spielzimmer des Leibhaftigen. Gar teuflische Dinge gehen hier vor, so teuflisch, daß sogar der tapfere Kirby ein wenig Angst bekommt. Aber nur nicht entmutigen lassen!













Feuerzauber!

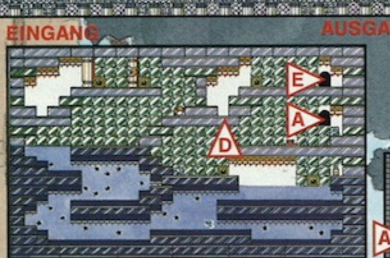
Feuerball Kirby eignet sich nicht nur zum Anzünden von Zigarren, Silvesterfeuerwerk und Wunderkerzen, nein – er kann noch mehr! Als Feuerball zerstört er fast alles, was im Wege ist.



6. Tür

Kirby ist kurz vor dem Ziel, als ihn plötzlich eine grausige Dunkelheit umgibt. Leider ist Kirbys Hautfarbe rosa, so daß die Alptraumwesen der Finsternis ihn trotz Dunkelheit ganz besonders gut sehen können, er sie dagegen leider nicht. Der Knödelexperte saugt bei der nächsten Gelegenheit einen Lichthurzel ein und bringt Licht in das Dunkel.











Der Glibberkönig

Früher oder später kommt Kirby zum Glibberkönig. Da er sich vorher einen Supersprungtypen vorgenommen hat, ist er für das kommende Duell gut gerüstet.





DARKWING DUCK™

Ich, Darkwing Duck, der Hüter aller Ordnung, werde Euch beschützen ...

Hüter aller Ordnung? Der Typ kann doch nicht 'mal seine eigene Wohnung in Ordnung halten.

Hier ist er wieder, Darkwing Duck, der Rächer der Enterpelten. Wo er auftaucht, verbreitet er Chaos. Nur gut, daß er nicht überall sein kann. In seinem neuesten Abenteuer stolpert er in St. Erpelsburg durch die Unterführung zum Turm ... (mm)

····· Was bisher geschah: ·····

Schon seit langem treibt eine in St. Erpelsburg organisierte Verbrechergruppe hier ihr Unwesen. Bisher hat DD bereits die neue Brücke und das Stadtzentrum aus den Klauen der Schurken befreit ...





Die Kanalisation ·····

Hier in den düsteren Tunnels der Kanalisation wimmelt es in dunklen Ecken nur so von hinterhältigen Mitarbeitern der miesen Organisation F.O.W.L. Keine leichte Aufgabe für Darkwing ...

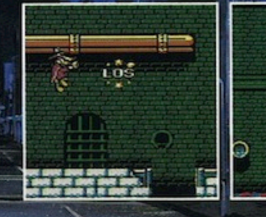
B Der hüpfende Bomber

Der kleine Kerl scheint Hummeln im Hintern zu haben. Springt er doch wie ein geköpftes Huhn auf der Plattform umher. Doch Vorsicht, dieses Killer Känguruh sollte nicht unterschätzt werden, es wirft mit Bomben. Am sinnvollsten aus der Distanz unschädlich machen.



★ Bonus Chance

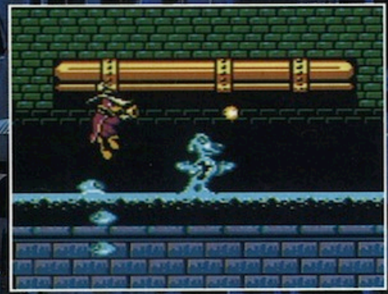
In dieser geheimnisvollen, riesigen Unterführung gibt es gleich zwei geheime Eingänge, die Darkwing in einen der seltenen Bonus-Räume führen. Der erste Eingang befindet sich gleich am Anfang, unter einer Röhre. DD sollte sich jedoch erst die Pfeile über der Röhre holen. Der zweite Eingang liegt in der Mitte des Levels, wo das Känguruh auf ihn lauert. Hier ist äußerste Vorsicht geboten, denn der Hüpfer ist sehr wild.



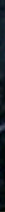


Der Liquidator

Dieser Typ ist wirklich ekelhaft. Er liebt Schleim über alles und so sieht er auch aus. Er taucht unverhofft aus der schleimigen, stinkenden Masse auf und bewirft Darkwing dann damit. Ist der Schleim von ihm abgefallen, taucht er wieder in das glibberige Naß ein. Am sinnvollsten ist es, wenn Darkwing sich an die Röhre hängt und auf seinen Gegner schießt, sobald er ihn im Visier hat.



SLAM!





A Der Pfeil als Treppe

Hinter diesem Vorsprung lauert ein Bonusraum. Ein Pfeil hilft hoch.



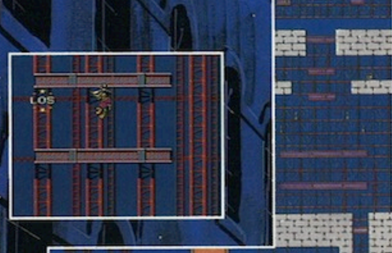


Der Turm

Im Turm von St. Canard zelebriert Moriarty seine üblen Experimente. Darkwing startet am Fuße des Turmes und muß sich bis nach oben durchkämpfen. Eine wahre Armee von Robotern erwartet Darkwing bereits. Der ahnt natürlich mal wieder nichts und schlendert unbekümmert in sein nächstes Abenteuer…

★ Bonus Chance

Schießt Darkwing nach links, wird der Eingang zum Bonusraum sichtbar. Betreten kann er ihn allerdings nur, wenn er mutig nach oben springt. Ein zweiter Eingang in den Bonusraum befindet sich am Eingang. Darkwing wird ihn sehen, wenn er die Wand hochklettert.





Ⓐ Schwingen am Ring

Wenn DD an dieser Stelle den Hebel betätigt, kommt ein Ring an einer Kette von oben herunter. Darkwing sollte sich das Ding schnappen und sich damit auf die Plattform schwingen.





Ⓑ Der Pfeil zum Erfolg

An dieser Stelle erspäht Darkwing doch tatsächlich einen Bonusraum. Doch wie nur soll er dort hinkommen? Die Lösung ist schnell gefunden. Er schießt einfach einen Pfeil und benutzt diesen dann als Stufe, um zu dem Bonus zu gelangen.



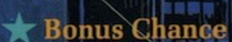
Moriarty

Darkwing hat es geschafft. Endlich steht er Moriarty, einem der Oberschurken der Organisation F.O.W.L. gegenüber. Natürlich ist dieser nicht sehr begeistert über das Auftauchen seines ungebetenen Gastes. Trotzdem, er ist vorbereitet auf Darkwing. Der verrückte Wissenschaftler begrüßt DD mit drei Flammenwerfern. Darkwing sollte den Flammen ausweichen und sich auf Moriarty konzentrieren. Falls er einen der Flammenwerfer trifft, greift der Wissenschaftler mit dem Schraubenschlüssel an.



Das Warenhaus

Das alte Warenhaus in der Nähe vom noch älteren Kai ist der Unterschlupf von Megavolt und seiner Gang. Die Gauner arbeiten mit einigen sehr fiesen Tricks. Darkwing sollte sie also ausschalten, bevor diese selbiges mit ihm anstellen.



★ Bonus Chance

Diesmal befindet sich der Eingang zum Bonusraum in der zweiten Hälfte des Levels. Darkwing muß den Lift benutzen und sich dann von diesem zum Eingang schwingen.



Ⓐ Lampengeister

Der becapte Streiter staunt nicht schlecht, als er in dem Warenhaus plötzlich auf einen Lampengeist trifft. Er will gerade einen Wunsch äußern, als er merkt, daß der Geist andere Absichten hat. Schnell zerstört er die Flasche.



Megavolt

Megavolt greift Darkwing mit Funken an, die entweder direkt oder im Bogen auf ihn zukommen. DD sollte hier immer in Bewegung bleiben und im richtigen Moment schießen.



Wie entsteht ein deutscher Screentext?









(cm) Lange Zeit war die in Videospielen am häufigsten verwendete Sprache Englisch. Solange sich der Wortschatz der meisten Spiele auf Begriffe wie „Game Over", „Push Start" oder „Continue" beschränkte, war das auch kein Problem. Doch inzwischen sind die Videospiele erwachsen und sehr anspruchsvoll geworden. Umfangreiche Action-Adventures wie THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST wären für jemanden, der kein Englisch versteht, unspielbar, fantastische Rollenspiele wie MYSTIC QUEST LEGEND für jüngere Spieler ein Buch mit sieben Siegeln. Aus diesem Grund beschloß man bei Nintendo of Europe Anfang des vergangenen Jahres, die Spiele der neuen Generation mit einem deutschen Screentext zu versehen.

ZELDA IV – LINK'S AWAKENING: Marin kann manchmal ganz schön zickig sein.

EINE NEUE GENERATION

Den Anfang machte ZELDA III – A LINK TO THE PAST. Die Super Nintendo-Version der erfolgreichen Adventure-Serie hatte erstmals deutsche Texte, die von der Fachpresse sehr gelobt wurden. Endlich konnten sich auch die ganz jungen Spieler in die wundervolle Abenteuerwelt von Hyrule stürzen, ohne einen wichtigen Hinweis der Bewohner nicht zu verstehen.

Als nächstes folgten die Wirtschaftssimulation SIM CITY und das Walt Disney-Jump'n'Run THE MAGICAL QUEST. Nun verlangten auch die Game Boy-Besitzer nach einem spannenden Spiel mit deutschen Texten. MYSTIC QUEST war das erste deutschsprachige Action-Adventure auf Nintendos tragbarem Videospiel-System. Mit STARWING auf dem Super Nintendo und KIRBY'S ADVENTURE auf dem NES ging es dann weiter. Nicht unbedingt zwei Spiele, die einen deutschen Text dringend nötig hätten, aber es ist eben doch schöner, wenn man versteht, was Slippy Toad einem in Zeiten der Not sagen will, oder wenn man nachlesen kann, was Karaoke-Kirby für musikalische Fähigkeiten hat. DARKWING DUCK (NES und Game Boy), THE LOST VIKINGS (Super Nintendo) und ZELDA IV – LINK'S AWAKENING (Game Boy) sind die jüngsten Beispiele für Videospiele von Nintendo mit deutschem Screentext. Es versteht sich von selbst, daß das nur der Anfang ist. In der Zukunft soll fast jedes umfangreiche Spiel einen deutschen Bildschirmtext erhalten.

DIE ANFRAGE

Es stellt sich natürlich die Frage, warum es nicht schon früher Spiele mit deutschen Texten gab, THE LEGEND OF ZELDA (NES) oder STARTROPICS (NES) zum Beispiel. Erstens ist es relativ aufwendig, einen Screentext zu verdeutschen, zweitens auch etwas teuer. Bei anderen Spielen hätte sich dieser Aufwand auch gar nicht gelohnt, denn was bietet ein einfaches Jump'n'Run wie KID ICARUS oder LITTLE NEMO schon an Text! Heutzutage sind selbst Shoot'em Ups und Jump'n'Runs so anspruchsvoll und kompliziert geworden, daß man ohne erklärende Textboxen im Spiel nicht mehr auskommt. Auch Action-Adventures und Rollenspiele werden in Deutschland immer beliebter. Ein weiterer Grund, warum es erst neuerdings deutsche Screentexte gibt ist, daß man erst jetzt festgestellt hat, wie beliebt deutschsprachige Spiele hierzulande sind.



MYSTIC QUEST LEGEND: Eine musikalische Verschnaufpause.

DEUTSCHE LYRIK

Videospielmäßig gesehen ist Japan das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Nur dort kann es vorkommen, daß ein Spiel wie ZELDA III – A LINK TO THE PAST vom Kultusministerium einen Preis für die besondere Qualität der Story und der Screentexte bekommt. Um so verständlicher ist es, daß Zelda-Erfinder Tanabe besonderen Wert darauf legt, daß seine Spiele nicht nur übersetzt werden, sondern von einem professionellen Textschreiber aus dem jeweiligen Land neu geschrieben werden. Denn was die Menschen in Japan zum Lachen oder Staunen bringt, kann in Deutschland völlig seine Wirkung verfehlen. In Japan mag man zum Beispiel witzige Texte mit satirischen Andeutungen auf berühmte Märchen, während hier in Deutschland eher eine ernste, mystische Atmosphäre angesagt ist. Ein anderes Beispiel ist das Spiel KIRBY'S ADVENTURE. In Japan beginnt das Spiel mit einem alten Kinderlied, in den USA mit einem modernen Raptext und in Deutschland mit den wundervollen Worten: „Kirby ist ein kleiner Kreis mit zwei Augen und 'nem Mund. Aber Kirby ist nicht weiß, sondern pink und kunterbunt."



STARWING: Der Options-Bildschirm

DIE PROGRAMMIERUNG

Ein solches „Gedicht" entsteht gar nicht einfach, denn verschiedene Bedingungen müssen erfüllt werden. Zunächst ist da die Raumbegrenzung, es dürfen nur vier Zeilen Text mit jeweils 28 Zeichen sein. Als nächstes wird geprüft, ob das Gedicht auch zur Musik paßt, denn eigentlich soll es ja der Refrain des Kirby-Songs sein. Der deutsche Textschreiber und der Projektleiter von KIRBY'S ADVENTURE diskutieren jedes einzelne Wort durch. Bei ZELDA oder MYSTIC QUEST LEGEND ist das alles noch viel komplizierter, wie das folgende Beispiel zeigt.





ZELDA IV – LINK'S AWAKENING: Link bestellt sich und Marin ein romantisches Abendessen.



ZELDA IV – LINK'S AWAKENING: Link und Marin in der Liebesbucht.

THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

Zunächst erhält der Textschreiber eine japanische oder englische Vorabversion des Moduls, die er anspielen muß, um einen ersten Eindruck vom Spiel und der Atmosphäre zu bekommen. Anschließend werden erste Entwürfe vom deutschen Text gemacht. Die Namen der Hauptdarsteller, der Monster und der Orte werden festgelegt. Bei besonders umfangreichen Spielen wie ZELDA IV – LINK'S AWAKENING ist es erforderlich, daß der Autor den Hersteller in Japan besucht, um bei der Textprogrammierung dabei zu sein. Nach der Ankunft in Japan findet ein „Briefing" mit dem Zelda-Erfinder, den Spieledesignern und den Programmierern statt. Nachdem besprochen wurde, wie die deutsche Version aussehen soll, bzw. in welchem Stil der deutsche Text geschrieben werden soll, geht es an die Arbeit. Nach und nach werden sämtliche Textboxen neu geschrieben. Da der Game Boy-Bildschirm sehr klein ist, sind die Begrenzungen für den Text sehr knapp bemessen. Nur maximal 16 Zeichen sind pro Zeile erlaubt und zuviele Zeilen dürfen es in der deutschen Version auch nicht werden, da jedes Bit Speicher den Preis des Spieles in die Höhe treibt. Nun folgt für den Autor eine kleine Atempause, während die Programmierer den Text eingeben. Zwischendurch werden immer wieder einzelne Textpassagen durchgesprochen. Sind sie witzig genug, kann der durchschnittliche Spieler den versteckten Texthinweis verstehen, kann man die eine oder andere Textbox vielleicht noch kürzer schreiben und so weiter... Besonders wichtig ist, daß man verschiedene Charaktere (z.B. der versnobte Richard von Kanalet oder die liebreizende Marin) durch ihre unverwechselbare Sprechweise sofort erkennen kann. Wenn die Programmierer mit ihrer Arbeit fertig sind, wird das Spiel zum ersten Mal getestet. In der Regel haben sich in die allererste Version Unmengen von Rechtschreibfehlern eingeschlichen. Ist ja auch kein Wunder, denn wie soll ein japanischer Programmierer einen deutschen Text völlig fehlerfrei in den Rechner eintippen, ist er doch ganz andere Schriftzeichen gewohnt. Neben solchen Fehlern kann es natürlich auch vorkommen, daß ein Text an der falschen Stelle erscheint, ein Teil des Textes fehlt oder der Text im Zusammenhang unlogisch ist. Mindestens drei Korrekturphasen sind nötig, um solche Fehler auszumerzen. Danach erhält der deutsche Textschreiber das fertige, deutsche Modul und nimmt es mit nach Deutschland, wo es von den Nintendo-Spieleprofis oder Hobbyspielern getestet wird. Ist der Text verständlich, witzig und gut, wird sofort ein „Okay" nach Japan gefaxt, wo die Produktion eingeleitet wird. – Fertig ist die deutsche Version von THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING.

ZELDA IV – LINK'S AWAKENING: Link weiß nicht, was er mit seiner Flöte tun soll.

UND SONST?

Wenn Ihr noch mehr über Videospiele wissen wollt, dann schreibt uns doch einfach. Vielleicht können wir in einer der nächsten Ausgaben einen weiteren Vorgang in der Entstehung eines Videospieles beschreiben. Dazu müßten wir nur wissen, was Euch interessiert.

Der ultimative Game-Guide

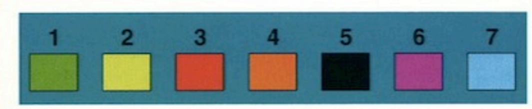
Wenn Ihr an Nintendo-Spielen mit deutschen Bildschirmtexten interessiert seid, ist diese Tabelle sicher eine große Hilfe. Neben dem Titel des Spieles erfahrt Ihr, in welche Gattung es sich einordnen läßt und für welches System das Spiel ist.

Titel	Gattung	System
The Legend of Zelda – A Link To The Past	Action-Adventure	Super Nintendo
Sim City	Simulation	Super Nintendo
Mystic Quest	Action-Adventure	Game Boy
The Magical Quest	Jump'n'Run	Super Nintendo
Starwing	Shoot'em Up	Super Nintendo
Kirby's Adventure	Jump'n'Run	NES
Darkwing Duck	Jump'n'Run	Game Boy
Darkwing Duck	Jump'n'Run	NES
The Lost Vikings	Strategie	Super Nintendo
Mystic Quest Legend	Rollenspiel	Super Nintendo
The Legend of Zelda – Link's Awakening	Action-Adventure	Game Boy
Goof Troop	Action-Adventure	Super Nintendo
Plok	Jump'n'Run	Super Nintendo
Aladdin	Jump'n'Run	Super Nintendo



UNTERGETAUCHT

Wer hat sich denn da als Chamäleon verkleidet? Da haben es die Fensterputzer in der Club Nintendo-Redaktion aber besonders gut gemeint. Die ganze Farbe ist weg. Nun kann man gar nicht mehr erkennen, wer sich in dem hübschen Mosaik verbirgt. Wenn Ihr die Farben richtig einsetzt, dann lächelt ein treuer Mario-Fan Euch an.



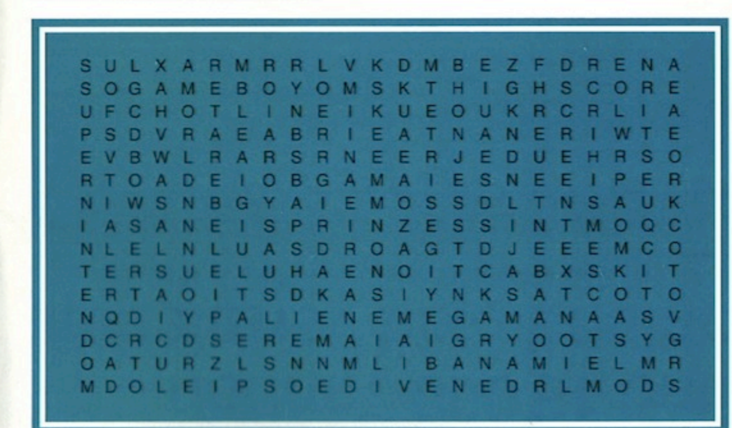


Auflösung der Rätsel aus Club Nintendo 5/93:

- **„Findet den Ausgang"**
  Der Irrweg durch Mario hindurch endet beim Fragezeichen unten links. Habt Ihr den Weg dahin gefunden?
- **„Eine Heldin"**
  Die gesuchte Heldin ist (mal wieder) Samus, die noch immer die Metroids jagt.

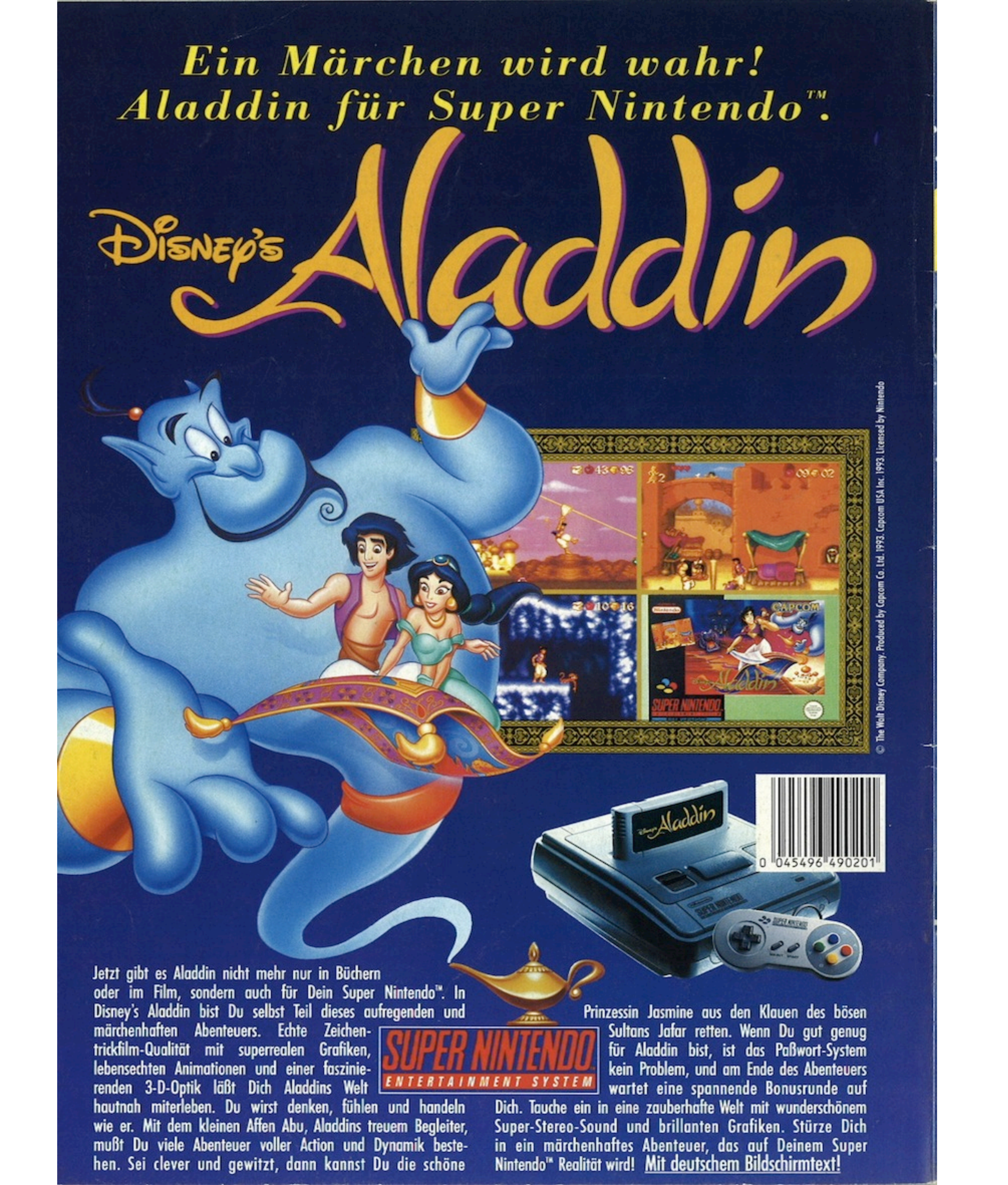
BUCHSTABENSALAT

Na, das ist ja ein ganz schöner Salat: Eigentlich wollte Luigi für sich und seinen Bruder einen echten Chefsalat à la Klempner zaubern und herausgekommen ist ein Riesendurcheinander. Folgende zwanzig Begriffe aus der Nintendo-Welt sind in dem Buchstabensalat versteckt. Sie können vorwärts, rückwärts oder diagonal positioniert sein. Findet die Begriffe und kennzeichnet sie sofort, sonst kommt Ihr auch noch durcheinander.



ABENTEUER
ACTION
BOWSER
GAME BOY
HIGHSCORE
HOTLINE
KIRBY
LINK
LUIGI
MARIO
MEGA MAN
MYSTIC QUEST
PRINZESSIN
SCREENTEXT
SPIELEBERATER
SUPER NINTENDO
TETRIS
TOAD
VIDEOSPIEL
ZELDA

Nächste Club Nintendo Ausgabe: Ende Januar 1994



Ein Märchen wird wahr!
Aladdin für Super Nintendo™.
Disney's Aladdin
© The Walt Disney Company. Produced by Capcom Co. Ltd. 1993. Capcom USA Inc. 1993. Licensed by Nintendo
0 045496 490201
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Jetzt gibt es Aladdin nicht mehr nur in Büchern oder im Film, sondern auch für Dein Super Nintendo™. In Disney's Aladdin bist Du selbst Teil dieses aufregenden und märchenhaften Abenteuers. Echte Zeichentrickfilm-Qualität mit superrealen Grafiken, lebensechten Animationen und einer faszinierenden 3-D-Optik läßt Dich Aladdins Welt hautnah miterleben. Du wirst denken, fühlen und handeln wie er. Mit dem kleinen Affen Abu, Aladdins treuem Begleiter, mußt Du viele Abenteuer voller Action und Dynamik bestehen. Sei clever und gewitzt, dann kannst Du die schöne Prinzessin Jasmine aus den Klauen des bösen Sultans Jafar retten. Wenn Du gut genug für Aladdin bist, ist das Paßwort-System kein Problem, und am Ende des Abenteuers wartet eine spannende Bonusrunde auf Dich. Tauche ein in eine zauberhafte Welt mit wunderschönem Super-Stereo-Sound und brillanten Grafiken. Stürze Dich in ein märchenhaftes Abenteuer, das auf Deinem Super Nintendo™ Realität wird!
Mit deutschem Bildschirmtext!